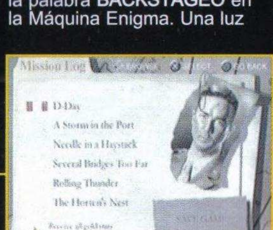

¡ESTOY HECHO UN DEMONIO!
DEVIL MAY CRAY 2: Estrategia de Lucía
+ Todos los secret rooms
clubplay
Club Playstation
Año 1
#8
MAYDAY COMICS
Argentina $ 4,50.-
México $20.-
DIGIMON
DIGIMON WORLD
Te enseñamos cómo llevar todos los digimons a la ciudad
LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness
Todo lo que tenés que saber sobre la nueva Lara
¡PRIMICIA EXCLUSIVA!
LA NUEVA PLAYSTATION 3
¿Qué otra revista te podía mostrar esto primero?
TENCHU
WRATH OF HEAVEN
¡Trucazo: Niveles ocultos!
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
Passwords para todos los niveles
PINK PANTHER
Pinkadelic Pursuit
Estrategia completa
DRAGON BALL Z: BUDOKAI/WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES/WARPATH: JURASSIC PARK
TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS/VALKYRIE PROFILE/STREET FIGHTER ALFA 3



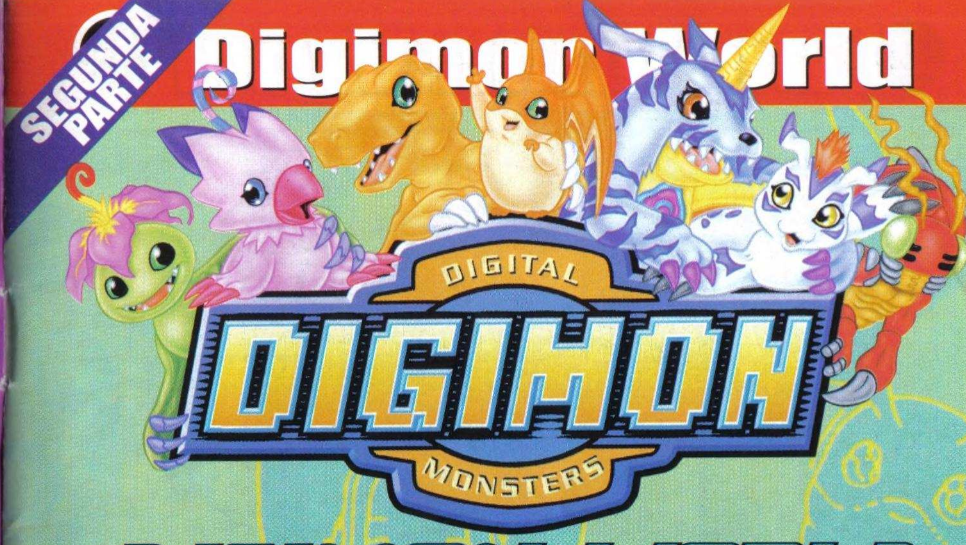
Misiones y backstages

Sí: más trucos para el que ya se ha convertido en el juego de guerra por excelencia. El Medal of Honor: Frontline continúa una saga tan exitosa que ni el más entusiasta miembro de Dreamworks podía imaginarlo jamás. Acá tenés los trucos que te permiten acceder a diferentes misiones y ver cómo fueron realizados.

Misión 2 (A Storm in the Port): Ingresá la palabra **ORANGUTAN** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente. Seleccioná ahora la opción Bonus que está debajo de la Máquina Enigma para activar o desactivar este truco.
Misión 3 (Needle in a Haystack): Ingresá la palabra **BABOON** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente. Seleccioná ahora la opción Bonus que está debajo de la Máquina Enigma para activar o desactivar este truco.
Misión 4 (Several Bridges Too Far): Ingresá la palabra **CHIMPNZEE** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente. Seleccioná ahora la opción Bonus que está debajo de la Máquina Enigma para activar o desactivar este truco.
Misión 5 (Rolling Thunder): Ingresá la palabra **LEMUR** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente. Seleccioná ahora la opción Bonus que está debajo de la Máquina Enigma para activar o desactivar este truco.
Misión 6 (The Horten's Nest): Ingresá la palabra **GORILLA** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente. Seleccioná ahora la opción Bonus que está debajo de la Máquina Enigma para activar o desactivar este truco.
Backstage del Día D: Ingresá la palabra **BACKSTAGEO** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente.
Backstage de Needle in a Hay Stack: Ingresá la palabra **BACKSTAGER** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente.
Backstage de Several Bridges Too Far: Ingresá la palabra **BACKSTAGEF** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente.
Backstage de The Horten's Nest: Ingresá la palabra **BACKSTAGES** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente.
Backstage de Storm in the Port: Ingresá la palabra **BACKSTAGET** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente.
Backstage de Rolling Thunder: Ingresá la palabra **BACKSTAGEI** en la Máquina Enigma. Una luz verde se encenderá si lo hiciste correctamente.







DIGIMON WORLD

LOS SECRETOS DEL MUNDO DIGITAL

Por Marcelo Fernández

La segunda y última parte de las estrategias completas del Digimon World están acá. Decenas de digimon aguardan aún a ser descubiertos y vencidos, y las entradas a nuevos mundos están a punto de abrir sus puertas para vos.

CONTROLES

- Inventario.
- Direccional.
- Especial del Digimon.
- Seleccionar.
- Incrementar la barra de Especial mientras se ejecuta.
- Incrementar la barra de Especial mientras se ejecuta / Caminar.

DONDE ENCONTRAR A LOS DIGIMON

Penguinmon

Andá hacia la Tierra Congelada de nuevo, avanzá dos pantallas hacia arriba y vas a encontrar un baño a tu derecha. Doblá hacia la derecha dos veces y vas a ver un precipicio a tu lado. Seguí avanzando y luego doblá a la derecha de la pantalla para encontrar a Penguinmon en un iglú, cerca de los témpanos de los Mojyamon (Foto #48). Vas a tener que tomar parte en un juego que el propio Penguinmon te explicará. Si bien el primer juego es gratis, el segundo te costará un pescado, así que debés ir al Dragon Eye Lake (a la izquierda del baño de Native Forest) y ponerte a pescar (presioná ▲ en el lago). Una vez que venzas en el juego a Penguinmon, él se

unirá a la ciudad para poner una pista de Curling en la Arena de Combate (Foto #49).

Mojyamon

Los Mojyamon se hallan en los témpanos de hielo, cerca de donde encontraste a Penguinmon. Son tres y tenés que hacer un trato con cada uno de ellos. Cuando lo hagas, el último se unirá a la ciudad para poner la tienda de objetos secretos en el sótano de la tienda de objetos (Foto #50). Los ítems que te piden, son:

Omnipotent: Lo podés comprar en la tienda de ítems.
Med Recovery: Lo podés comprar en la tienda de ítems.
Digi Anchovy: Lo pescás en la costa norte del Dragon Eye Lake (son los pecesitos que están muy cerca de la playa a la izquierda).
Giant Meat: Te las regala Palmon. Sino, las podés comprar en el Item Shop oculto en Gear Savanna.
Speed Disk: Lo podés comprar en la tienda de ítems.
Black Trout: Lo pescás en la costa norte del Dragon Eye Lake (son de mediano tamaño y lo podés conseguir en la parte del medio, a la izquierda del lago).
Happy Mushroom: Algunas veces los podés encontrar tirados por cualquier lado del Native Forest (son de color amarillo).
Digi Mushroom: Es muy común encontrarlos en Native Forest (son los de color gris).
Super Carrot: Cuando Vegiemon esté en la ciudad, él te las va a vender.

Nota: Si vas a comprar los ítems mencionados arriba, puede ser que no te los vendan porque estás frente al vendedor inadecuado. Andá en distintos momentos del día, porque todos venden algunas cosas distintas a las de los demás. Además, asegurate de que todos los digimon que publicamos en la revista ClubPlay #07 estén en la ciudad.

Seadramon

Cuando ya tengas la caña asombrosa (la cual recibís de manos del Shogun Gekomon después de que le das las Digi Cards), leé el boletín informativo de Shellmon hasta que leas algo del Lake Guardian. Luego, hablá con Angemon para que te diga algo parecido (si no te lo dice, seguí uniendo otros digimon a la ciudad hasta que te lo diga). Con estos dos requisitos cumplidos, andá al Dragon Eye Lake sur (en el muelle), entrá y salí todo el tiempo (por la tarde o por la mañana) hasta que veas una mancha más negra que las demás y que se mueve, de izquierda a derecha, más rápido que los demás peces. Ponele un Sirloin u otro pescado de mediano a gran tamaño en el camino para poder pescarlo. Como te imaginarás, se trata de Seadramon (Foto #51). Él te va a hacer una pregunta y, dependiendo de lo que le respondas, te va a dar un obsequio. Si contestás "Let's Friends", vas a recibir la Blue Flute (la flauta azul). Si contestás "Teach me a technique", te va a enseñar una técnica de hielo o de agua que no tengas aprendida todavía (guardá este comodín para las habilidades difíciles de conseguir). Si contestás "I want an item", vas a recibir la Water Bottle (te permite evolucionar en un Seadramon).





Kabuterimon

Acercate a la orilla donde pescaste a Seadramon y tocá la flauta para pasar al otro lado del lago. Una vez en la Beetle Land, avanzá una pantalla hasta llegar a una mesa de inscripción a los torneos. Dirigite hacia la derecha y hablá con el Kabuterimon que está a la izquierda, quien te preguntará dónde entrenás. Contestale que lo hacés en una arena y Kabuterimon se unirá a la ciudad (Foto #52). Este digimon mejorará el Gimnasio Verde.

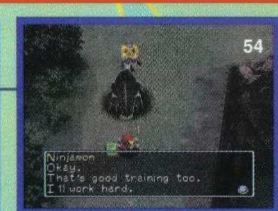
Kuwagamon

Salí del lugar en donde encontraste a Kabuterimon y dirigite hacia la izquierda. Al entrar, andá hacia el Kuwagamon del medio quien te preguntará cómo puede hacer para derrotar a Kabuterimon. Contestale con la opción "Actually, there is a sure fire" y se unirá a la

Continúa en la próxima página

Digimon World





ciudad (Foto #53). Kuwagamon mejorará aún más el Gimnasio Verde.

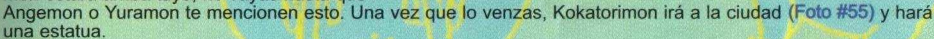
Ninjamon

Si vas al puente Digimon y vas hacia abajo rumbo a la cama de Kunemon, se te aparecerá Ninjamon. Cuando te rete a duelo, aceptalo (no es muy poderoso). Al vencerlo, se unirá a la ciudad para trabajar en la tienda de objetos secretos y te dará información sobre los objetos (Foto #54).



Kokatorimon

Volvé a hablar con Yuramon quien te dirá que, si te levantás muy temprano y caminás por Misty Trees, algo bueno pasará (asegurate de llegar antes de que amanezca). Apenas entres a Misty Trees, andá hacia tu derecha para pasar por debajo de un árbol. Avanzá otra pantalla hacia a tu derecha y dirigite luego hacia arriba. Si es el horario acertado, Kokatorimon estará arriba tuyo; no vayas hasta que Angemon o Yuramon te mencionen esto. Una vez que lo venzas, Kokatorimon irá a la ciudad (Foto #55) y hará una estatua.



Vademon

Andá a la pantalla que está a la derecha de donde encontraste a Unimon y vas a ver unas marcas en el piso y luego el cartel de Shellmon que anuncia que estas marcas podrían ser producto de un extraterrestre. Salí y volvé a entrar en esta pantalla para ver más marcas. Ahora, leé el boletín de Shellmon hasta que leas el artículo del UFO. Dirigite al lugar con las marcas en el pasto y vas a ver a Vademon (no aparece al toque: entrá y salí de la misma pantalla hasta que aparezca). Luego de hablar con él, Vademon se unirá a la ciudad para trabajar en el restaurante (Foto #56).

Airdramon

Dirigite hacia la casa de Jijimon la cual, a esta altura del juego, ya debería verse diferente (necesitás cincuenta habitantes en la ciudad para que esto pase). La puerta del Monte Infinito se abrirá y vas a ver a Airdramon esperándote (antención, porque te va a sacar energía antes de empezar). Luchá con él, vencelo y Airdramon se quedará en la Arena atendiendo un puesto de adivinación (Foto #57).





Etemon

Luego de que se haya abierto la entrada al Mt. Infinity, dirigite una pantalla abajo de donde encontraste a Kunemon para ver que hay una puerta en un árbol. Acercate a ella y vas a ser sorprendido por Etemon. Como es usual, vas a tener que luchar con él y derrotarlo (te puede costar bastante) para que se una a la ciudad (Foto #58). El tema es que, luego, Etemon será expulsado de la ciudad y estará en el puente Digimon. Hablá con él ahí para que te venda su ítem para evolucionar.

Garurumon

Este digimon está muy bien oculto. Andá hacia la Freezeland, avanzá dos pantallas y, al llegar al inodoro, doblá a tu derecha para avanzar una pantalla más. Cuando veas el iglú (recordá su ubicación), bajá y encontrarás a Garurumon. Garurumon te retará a un combate: vencelo y el muy desconfiado va a decir que hiciste trampa y que deben luchar de nuevo al día siguiente a las cuatro de la tarde. Durante este nuevo combate, debés tener mucho cuidado, ya que no vas a poder ayudar a tu digimon en ningún momento. Asegurate de que sea lo suficientemente fuerte



Continúa en la próxima página

y hábil como para derrotar a Garurumon (Foto #59).

Nanimon (3)

Volvé a la caverna en donde encontraste la tablilla de Leomon y mirá a la izquierda para encontrarlo.

Frigimon

Dirigite hacia la cartelera de anuncios de Frigimon para leer sobre un digimon que salva a los demás. Andá ahora hacia la Freezeland con un Digimon Bebé. Tenés que ir a la pantalla que está arriba de donde te enfrentaste a Garurumon para ver el iglú del que habíamos hablado antes. Ahora, tenés que hacer que tu digimon se enferme para que Frigimon lo salve. La mejor forma es no darle de comer ni dejarlo dormir durante las dos etapas de Bebé. De todas formas, dejalo ir al baño (llevá con vos cuatro o cinco Pot. Potty). Hasta que se enferme, te aconsejo esperar acá (Digi #60), así te ahorras los baños portátiles. Cuando se enferme (tardará unos 10 minutos), se va a desmayar y es en ese momento que Frigimon aparecerá (Foto #61). Frigimon te va a decir que tenés que ser más cuidadoso. Andate y volvé a este lugar cuando tu digimon ya haya evolucionado en uno que no sufra el frío y Frigimon se unirá a la ciudad para vender helados.


60


61


62


63



Piximon

Cuando tu ciudad tenga 50 habitantes, hablá con Angemon para que te diga: "A rare Digimon appears in a jungle and challenges others to fight". Por supuesto, está diciendo que a Piximon lo vas a encontrar en la Tropical Jungle. Piximon solamente se deja ver cuando cae la tarde o, en ocasiones, ya bien entrada la noche. Lo vas a encontrar justo en la segunda pantalla después de bajar del puente (durante el día habrá dos Muchomon y por las noches, dos Gotsumon). Es mejor que tengas un digimon poderoso porque Piximon es un Ultimate. Al vencerlo, se unirá a la ciudad para vender un manual de entrenamiento en la tienda de objetos secretos (Foto #62).

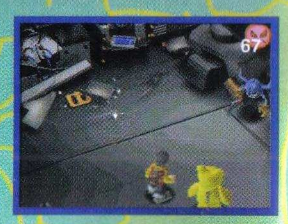
Numemon

Andá hacia donde está Whamon para que te lleve a la Factorial Town. Una vez ahí, caminá por el muelle y entrá por la puerta. Ya en el camino en forma de carretera, andá hacia tu derecha y después hacia arriba para encontrar una alcantarilla abierta: entrá. Vas a encontrar a un Numemon enfermo (Foto #63). Salí de las cloacas, dirigite hacia abajo y, a tu derecha, vas a ver una puerta. Entrá y vas a encontrar a Andromon (Foto #64) quien te dirá que no debés estar ahí. Dirigite ahora una pantalla hacia tu derecha para ver a dos Guardamons vigilando una puerta (Foto #65). Hay dos cambios de guardia, uno al mediodía y otro a la medianoche. Esperá escondido en donde está Andromon hasta las doce del día o de la noche (no salgas hasta que sean las doce y un segundo) y avanzá hasta donde estaban los Guardamons (que ahora no estarán) y seguí la rampa hasta llegar junto a otros dos Guardamons. Luchá con ellos, vencelos y continuá por la puerta a sus espaldas (Foto #66). Seguí por la rampa negra y, al pasar por


64


65


66


67

Continúa en la próxima página

donde está el Numemon, vas a encontrar una puerta escondida a tu izquierda: ahí está Giromon, que es el que provoca todo ese humo que sale de las cloacas (Foto #67). Vencelo y volvé a lo de Andromon hasta que apague las máquinas. Dirigite ahora de regreso a las cloacas y te vas a topar con Numemon de nuevo... pero, esta vez, te atacará. Derrotalo y Numemon se unirá a la ciudad (Foto #68) para vender ítems en la tienda de objetos secretos. Hablá de nuevo con Andromon y te dirá que debe conseguir cierta información, y que vuelvas en unos días.

68


69

Monzaemon

Dirigite hacia arriba en Misty Trees y te vas a encontrar con Cherrymon (Foto #69). Cherrymon te contará lo que pasa en la isla y te dejará ir hacia la Ciudad Juguete. Una vez ahí, llevá a un digimon resbaladizo (como un Numemon o de esos que comen caca) y dirigite hacia la tienda de disfraces para ponerte el disfraz de Monzaemon (Foto #70). Ahora que sos Monzaemon, podés ir a la Casa Robot (está tu derecha). Un Tinimon te dirá que su amigo ha sido secuestrado y te pedirá que lo rescates (Foto #71). Andá hacia la mansión que está al fondo del nivel y te vas a encontrar con tres puertas para elegir: si no seleccionás la correcta, vas a perder energía (Foto #72). La secuencia de puertas suele ser izquierda-centro-izquierda (debés subir tres pisos) aunque, a veces, la secuencia cambia. Al llegar, te vas a encontrar con dos paquetes. Elegí el más pequeño (Foto #73) y un WaruMonzaemon aparecerá. Derrotalo y el digimon te va a dar una pieza mecánica que debés llevar a la Casa Robot. Cuando lo hagas, habrá un disfraz de Monzaemon en la casa de Jijimon, pero en la segunda habitación.


70


71

72


73


74

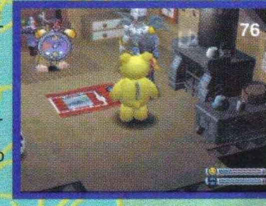

75

Nanimon (4)

Lo encontrás en donde peleaste con WaruMonzaemon.

Agemon

Andá hacia el baño en la Tierra Congelada pero, en vez de doblar a la derecha, esta vez seguí derecho dos pantallas. Te vas a encontrar en la entrada del Santuario de Hielo. Si tenés un digimon Vacuno, vas a poder entrar. Una vez dentro, revisá la estatua y tu digimon hallará un pasadizo debajo de ella (Foto #74). Entrá y luego mandate por el hoyo en la pared de la derecha. Seguí siempre hacia la derecha hasta que te topes con una luz que te va a teletransportar hacia un nuevo sector. Avanzá, subí las escaleras y, en la bifurcación, tomá por el camino de la derecha. Cuando llegues frente a una pared, volvé a doblar a la derecha para encontrar otro teletransportador que te va a llevar frente a un Hyogamon y dos Gotsumon. Luchá con ellos, derrotalos y parate sobre la luz que se acaba de encender: es nada menos que el espíritu de Agemon (Foto #75). Ahora, hacé todo el camino de regreso y, cuando llegues al lugar en donde estaba la estatua, vas a ver que ésta ha cobrado vida. Agemon se unirá a la ciudad y se quedará en la casa de Jijimon, ayudándote a encontrar los digimon que te faltan (Foto #76).


76

Andromon

Esperá unos días para que consiga finalmente la información que necesi-

Continúa en la próxima página

taba. Al volver a Factorial Town, hablá con él dos veces. Andromon se unirá a la ciudad (Foto #77).





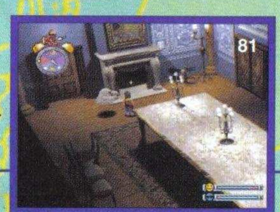
Giromon
Volvé a donde peleaste con él (en Factorial Town) y te dirá que quiere unirse a la ciudad (Foto #78). Estará en el Restaurante.

Nanimon (5)
Regresá al lugar en donde peleaste con Numemon y hallarás a Nanimon. Es probable que no aparezca de entrada. Si es así, salí y volvé a entrar. Si esta es la quinta vez que los ves (lo que debería ser así, si seguiste esta estrategia), Nanimon se va a unir a la ciudad y dejará caer otra cadena digital que te permitirá llevar con vos diez ítems más.





Metalmamemon
Dirigite hacia Factorial Town, bajate del muelle y entrá por la puerta para encontrarte en una calle en forma de L. Entra y salí hasta que desaparezcan los dos enemigos que custodian el lugar y aparezca Metalmamemon. Enfrentalo (Foto #79) y, al derrotarlo, se unirá a la ciudad y estará en la pista de Curling.
Nota: Para que Metalmamemon se una a la ciudad, tenés que ganarle en el Curling a Penguinmon por diez puntos.





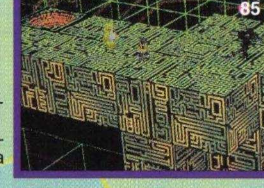
SkullGreymon
Volvé a Overdell Cementery en donde encontraste a Bakemon y entrá en la mansión (necesitás un digimon de los que comen bosta como Numemon). Adentro, todas las puertas están cerradas, menos la que se encuentra a la derecha de la escalera (Foto #80). Entrá por la puerta de la izquierda, avanzá dos pantallas y bajá en la próxima puerta para encontrarte en un comedor. Agarrá la llave de la chimenea (Foto #81), volvé por donde viniste, salí del comedor, cruzá dos pantallas y entrá por la puerta que está frente a vos. Subí las escaleras y andá hasta donde el piso es de alambre: se romperá y caerás. Cruzá la puerta, tocá el ataúd y una puerta se va a abrir permitiéndote hablar con Myotismon que está en el suelo. El te dará la llave de la heladera para que te vayas a buscar carne (Foto #82). Andá hasta ella, pero la vas a encontrar vacía. Dirigite ahora al lugar en donde encontraste a Bakemon y la carne estará ahí. Llevásela al digimon y regresá a la ciudad. Unos días después, vas a ver en el boletín de anuncios que Bakemon está perdido. Andá hacia su casa y entrá en el comedor para comprobar que no está ahí. Dirigite ahora al lugar en donde lo viste por primera vez y tampoco estará ahí. Bajá las escaleras y, cuando trates de salir de la mansión, Devimon aparecerá y te hablará (Foto #83). La puerta de tu derecha se ha habilitado: pasá por ella y bajá por el ascensor. Andá luego hacia arriba para ver una puerta a tu izquierda custodiada por un enemigo y otra puerta a tu derecha custodiada por tres. Pasá por la de tu izquierda y te vas a encontrar a Myotismon en una jaula (Foto #84). Seguí adelante y te vas a hallar cara a cara frente a SkullGreymon. Luchá con él, vencelo y regresá a donde estaba Myotismon: hablale y volvé al comedor. Skullgreymon se habrá agregado automáticamente a la Arena.






Continúa en la próxima página

Devimon
Entrá en el Mt. Infinity (recordá que tenés que tener cincuenta habitantes o más para que la puerta se abra) y empezá a subir por los pisos. En todos los pisos hay enemigos y cada cuatro o cinco pisos, te vas a topar con un Boss. Los agujeros verdes te llevan al piso superior y los rojos te devuelven al piso anterior. El primer jefe que te encontrás es, casualmente, Devimon (Foto #85). Al vencerlo, se unirá a la ciudad vendiendo Chips Diabólicos en la Tienda de Objetos Secretos.





Megadramon
Está unos pisos más arriba que Devimon. Sólo vas a poder pelear con él si vos mismo lo retás a duelo eligiendo la segunda opción (Foto #86). Cuando lo venzas, Megadramon se unirá a la ciudad.

MetalGreymon
El último jefe antes de la final (Foto #87). MetalGreymon estará en el último piso.

El encuentro con Analgoman
Luego de derrotar a SkullGreymon, seguí derecho y te ~~encontrarás con Analgoman,~~ quien te dirá que todos los digimon deben ser esclavos del hombre (Foto #88). MachineDramon aparecerá (Foto #89) y, cuando lo venzas, Analgoman enloquecerá y querrá hacer volar todo. Pero los digimon llegarán heroicamente a ayudarte y Airdramon te rescatará. El juego se termina y un mensaje te va a preguntar si querés grabarlo. Vos contestá que sí, porque en realidad el juego todavía no llega a su fin: Analgoman sigue suelto y sólo te podés enfrentar a él cuando tengas todos los digimon (Foto #90).





Digitamamon
A este digimon sólo podés conseguirlo después de derrotar a MachineDramon. Dirigite al lugar en donde pelearon (en el último piso del Mt. Infinity) y enfrentalo (Foto #91). Al vencerlo, Digitamamon irá al Restaurant.



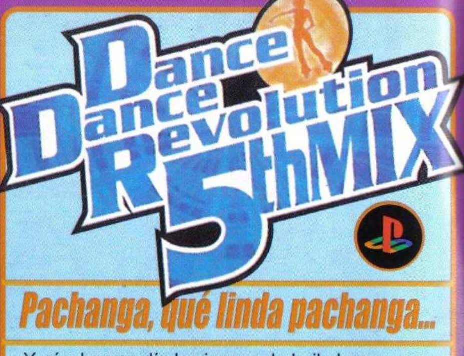
Analgoman y MachineDramon
Con Digitamamon en la ciudad, acabás de conseguir todos los digimon que necesitabas para poder acceder a un nuevo lugar: The Back Dimension. Esta dimensión es muy similar al Mt. Infinity, con la diferencia de que los teletransportadores son distintos... y que los enemigos son bastante más poderosos, por supuesto. Los teletransportadores ahora funcionan de otra manera: no busques los del mismo color, sino los de colores opuestos. Por ejemplo, si entraste por uno de color rojo, sólo vas a poder salir por uno de color verde. A The Back Dimension podés entrar por tres lugares: Ice Sanctuary, Ogre's Fortress o Grey Lord's Mansion. MachineDramon y Analgoman estarán esperándote. Tené en cuenta que ahora MachineDramon tendrá 9.999 puntos de energía y todas las habilidades y ataques al máximo... así que andá bien preparadito. Una vez que consigas derrotarlo, va a poder entrenar a tus digimon y participar en más combates.



¡GUARDA QUE TE COME EL MOSTRO!

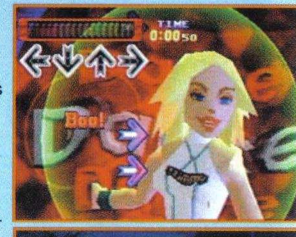
Lugares desolados e infestados de terribles y gigantescas criaturas carnívoras que solamente tienen una idea en la cabeza: que vos seas la galletita a la hora de tomar la leche (o sea, una manera más simpaticona de decir que te quieren devorar las entrañas, ¿viste?).

Todas las escenas animadas: Ingresá la password ▲, ✕, ■, ●, ●, ✕, ▲, ■.
Modos Single y Survivor: Completá el modo Arcade en el nivel Easy con cualquier personaje.
Personajes Bonus: Completá el modo Arcade con cada dinosaurio. Luego, cada vez que completes este modo, se habilitará un personaje Bonus. Hay un total de seis para habilitar.
Modo Exhibition: Para habilitar este modo de juego, tenés que completar el juego con ocho personajes normales y con cinco personajes Bonus.
Alternar apariencia: Completá el modo Survival para habilitar un aspecto distinto del personaje que estabas usando. Presioná ▲ en la pantalla de selección de personajes para cambiar su apariencia.
Invulnerabilidad: Para habilitar esta opción, tenés que completar el modo Survival sin usar ningún *Continue*.



Pachanga, qué linda pachanga...

Y, sí... hoy en día los juegos de baile han pasado a ser furor en todos lados, y títulos como los Dance Dance han recobrado una nueva fuerza y se han ubicado entre los más buscados del mercado. Es por eso que acá te damos un par de ayuditas para que le saques el jugo aún más. ¡Saborrrrrr!





Galería de ítems final: Habilitá todos los ítems para la galería, excepto los últimos cinco. Luego, entrá al menú de la galería y presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕. El juego va a salir automáticamente de la galería de ítems. Presioná ahora ● para entrar en el menú nuevamente y vas a oir el sonido de una moneda confirmando si ingresaste el código correctamente.
Cambiar el orden de las canciones: Presioná **Start** en la pantalla de selección de canciones para que éstas se ordenen de manera distinta. Presioná **Start** repetidas veces para ver los diferentes tipos de orden que las canciones tienen.

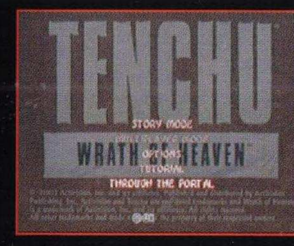
TENCHU WRATH OF HEAVEN

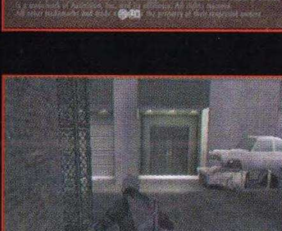
EL OSCURO MUNDO DE LOS NINJAS

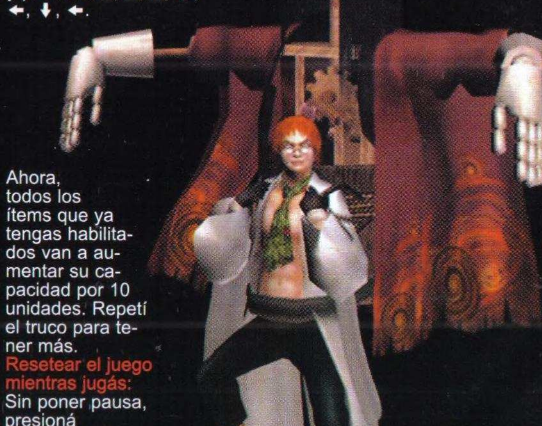


Uno de los mejores títulos de combate, estrategia y sigilo que se hayan hecho jamás, Tenchu 3 continúa manteniendo el éxito y la calidad que sus dos hermanos mayores supieron conseguir. Acá te damos varios trucos de esos que seguramente te van a sacar de más de un apuro...

Todos los *layouts* de las misiones: Presioná **R3**, **L3**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1** en la pantalla de selección de misión. Ahora, todos los *layouts* del nivel que estabas seleccionando van a estar disponibles. Para los demás niveles, sólo tenés que posarte sobre el que prefieras y repetir el truco.
Escenario Bonus para Rikimaru: En la pantalla de título, presioná **L1**, ↑, **R1**, ↓, **L2**, →, **R2**, ←. En la selección de modo de juego vas a ver una nueva opción llamada *Through The Portal*, en la que vas a poder jugar en la actualidad con Rikimaru.
Nivel Oculto: Presioná ↑, ↓, →, ←, ✕, ✕, ✕ en la pantalla de título para habilitar el nivel que se ve en la demo. Si lo hiciste correctamente, vas a aparecer en el nivel sin seleccionar nada.
Aumentar Items: En la pantalla de selección de ítems, mantené presionado **R2+L2** y presioná ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, ←.







Ahora, todos los ítems que ya tengas habilitados van a aumentar su capacidad por 10 unidades. Repetí el truco para tener más.
Resetear el juego mientras jugás: Sin poner pausa, presioná **L1+L2+R1+R2+Select+Start** mientras jugás.



TOMB RAIDER
El universo de Lara

Dos grandes hechos están a punto de sacudir el mundo de los fans de la saga de Tomb Raider: la primera incursión de Lara en la PlayStation 2 y su regreso a la pantalla grande. Si sos uno de esos fieles seguidores que jamás dejan pasar absolutamente nada que lleve los nombres Tomb Raider o Lara Croft, entonces no podés dejar de leer este informe especial que preparamos de forma exclusiva para vos.



La vida de Lara ya no es lo que alguna vez fue. Todo su mundo parece derrumbarse y ella misma ya no se asemeja a la mujer extrovertida y despreocupada que era. Extraños eventos se suceden empujándola a un enfrentamiento en el que sólo unos pocos podrán sobrevivir. Muertes misteriosas, asesinos furtivos, sombras amenazantes y una extraña fuerza mística invaden el mundo de Lara. Y, detrás de todo esto, acecha una secreta alianza de poderosos hombres que se mantienen en las sombras... y el Alquimista, un misterioso personaje que se encuentra tras los rastros de ciertas obras de arte antiguas que esconden secretos milenarios que jamás deberían ser revelados.

Lara, por primera vez en su vida, huye. Todo el mundo parece estar a su caza. Por su mente desfilan confusas imágenes etéreas... y al doloroso recuerdo de la muerte de Von Croy. Una muerte extraña cuya obra le es adjudicada a la propia Lara. Y Lara debe huir. Convertida en una fugitiva, Lara debe no sólo ahora escapar de la Policía, sino al mismo tiempo seguir los pasos del Alquimista y adentrarse así en una gesta en la que la sangre, la traición y la venganza reinan cruelmente.

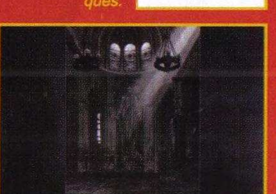


Un boceto de pre-producción sobre cómo deberían verse los tejados parisinos durante la noche.



Este dibujo de Lara fue realizado por el equipo creativo de Core Design... pero, la verdad, nos gusta más cómo la dibujó Gastón Acosta en el número pasado.

Este es Kurtis, el otro personaje que podés manejar en el juego. No sólo tiene sus propias armas sino también sus propios movimientos y ataques.

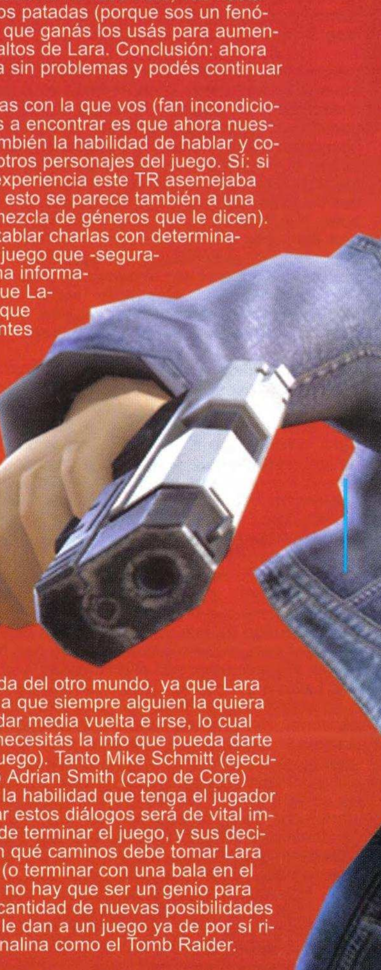


Es de esta manera que podríamos presentar el argumento de la nueva aventura de Lara, Tomb Raider: Angel of Darkness, la cual se va a convertir no sólo en la primera inucrsión de Miss Croft en la PlayStation 2, sino también en un título que dará mucho de qué hablar, sobre todo entre los fans de la saga. Y es que Angel of Darkness nos muestra a una Lara notoriamente distinta a la que conocimos: muchos más dura, seria y oscura; una Lara que ha debido pasar por ciertas experiencias traumáticas lo suficientemente fuertes como para alterar su personalidad. Y la historia que narra este AoD es igualmente oscura y siniestra, bastante alejada de las que ya conocemos que, sin ser cómicas o banales, distan mucho de la "madurez" que este nuevo juego propone. Lara ha evolucionado...

De todo un poco (pero bien hecho)

Y parece que para los pibes de Eidos Interactive y Core Design la palabra "evolución" es la clave en el AoD. El juego presenta ahora una mecánica notablemente distinta a las de los anteriores Tomb Raider, la cual se asemeja más a un RPG que a un TPS (Third Person Shooter). Esta mecánica se basa en la obtención de distintos puntos de experiencia, los cuales podés ganar mediante la resolución de puzzles. Cuanto menos tardes en resolverlos, más puntos vas a acumular. Estos puntos pueden luego ser asignados a las diferentes habilidades de Lara para aumentar su nivel. Lara tiene ahora un menú en el que podés ver sus distintas características (fuerza corporal, poder mental, capacidad de salto, destreza, etcétera). Supongamos que necesitás cruzar un precipicio saltando desde un extremo hacia una soga que cuelga del otro lado. Ya lo intentaste varias veces, pero Lara siempre termina estrolándose en el fondo del abismo al mejor estilo Coyote (con nubecita y todo). Entonces te avivás de que hay un puzzle que todavía no resolviste, vas hasta él, lo resolvés en dos patadas (porque sos un fenómeno) y los puntos que ganás los usás para aumentar el nivel de los saltos de Lara. Conclusión: ahora llegás hasta la soga sin problemas y podés continuar el juego.

Otra de las sorpresas con la que vos (fan incondicional de Larita) te vas a encontrar es que ahora nuestra heroína tiene también la habilidad de hablar y comunicarse con los otros personajes del juego. Sí: si con los puntos de experiencia este TR asemejaba un RPG, ahora con esto se parece también a una Aventura Gráfica (mezcla de géneros que le dicen). Lara va a poder entablar charlas con determinados personajes del juego que -seguramente- tienen alguna información u objeto vital que Lara necesita. Es ahí que aparecen las diferentes frases que podés usar con tu interlocutor. Pero, tené cuidado: si bien algunas son muy diplomáticas, otras son directamente agresivas y, si las usás, el otro personaje puede decidir que lo mejor es balearte (lo cual no sería nada del otro mundo, ya que Lara está acostumbrada a que siempre alguien la quiera boletear) o incluso dar media vuelta e irse, lo cual sería mucho peor (necesitás la info que pueda darte para seguir con el juego). Tanto Mike Schmitt (ejecutivo de Eidos) como Adrian Smith (capo de Core) concuerdan en que la habilidad que tenga el jugador a la hora de entablar estos diálogos será de vital importancia a la hora de terminar el juego, y sus decisiones determinarán qué caminos debe tomar Lara para salir triunfante (o terminar con una bala en el marote). La verdad, no hay que ser un genio para darse cuenta de la cantidad de nuevas posibilidades que estos sistemas le dan a un juego ya de por sí rico en acción y adrenalina como el Tomb Raider.



Una Lara más monona

"Pero, ¿es tan distinto a los otros Tomb Raider?", debés estar preguntándote mientras te rascás la barbilla y ponés carita de "eto no guta". Y la respuesta es no. Angel of Darkness es un Tomb Raider en estado puro, sólo que con nuevas opciones, movimientos y un notable "lifting". La idea principal de Core y Eidos era mantener el espíritu del juego y darle al mismo tiempo nuevos elementos. Algo difícil de conseguir, pero que se logró gracias a la creación de un nuevo

engine. Este motor les dio la posibilidad a los desarrolladores de crear un mundo *tombraideresco* repleto de elementos característicos, como cajas y plataformas, mezclados con elementos nuevos como mejores luces y sombras, animaciones mejoradas, escenarios gigantescos e hiperrealistas y una asombrosa cantidad de polígonos por personaje u objeto. Por ejemplo, el adorable cuerpecito de Lara está compuesto ahora por 5000 polígonos, mientras que en los juegos anteriores solamente tenía un diez por ciento de esa cantidad: 500. Si a eso le sumamos los efectos de partículas, los escenarios interactivos, los nuevos mapeados de texturas y los focos de iluminación volumétrica que el engine es capaz de generar, no es raro entonces escuchar a Smith diciendo que "estamos aprovechando al máximo toda la potencia de la PlayStation 2".

Lara & Cía.

Otro de los elementos a destacar en este Angel of Darkness es que, además de Lara, también vamos a poder adoptar el rol de Kurtis Trent, un nuevo personaje que posee ciertos movimientos diferentes a los de Lara e incluso otras armas. Lo que todavía no pudimos confirmar es si Kurtis protagoniza ciertos tramos del juego, o si podemos jugar toda la aventura con él (al estilo Dante y Lucía en el Devil May Cry 2).

Y ya que mencionamos los movimientos, es "nesario" hablar sobre los distintos tipos de combates a los que nos vamos a enfrentar. Si bien no han sido mencionados en profundidad, lo que sí sabemos es que ahora Lara (y Kurtis) podrán ejecutar una serie diferentes de movimientos y ataques cuando combatan mano a mano con un enemigo de los que tienen cuando poseen un arma en su poder. Asimismo, hay ciertos niveles del juego que requieren de movimiento sigilosos y en silencio para poder introducirnos en ciertos lugares sin ser detectados o atacar a un enemigo por sorpresa y sin hacer ruido (onda Metal Gear). Una novedad más... y se va la segunda...



EL NACIMIENTO DE UNA HEROÍNA

Ficha Personal
Nombre: Lara Croft.
Fecha de nacimiento: 14 de febrero 1968.
Lugar de nacimiento: Wimbledon, Surrey; Inglaterra.
Educación: *Tutor Privado (de los 3 a los 11 años). Wimbledon High School Para señoritas (de los 11 a los 16). Gordonstoun Boarding School (de los 16 a los 18). Swiss Finishing School (de los 18 a los 21).*

Desde chica Lara siempre demostró ser independiente y extrovertida, prefiriendo siempre en la escuela los deportes individuales a los grupales. Durante su estadía en la Gordonstoun de Escocia, sobresalió en disciplinas como alpinismo, canotaje, equitación y arquería. Atleta natural, descubrió su pasión por las armas de fuego como una actividad paralela, pero más tarde fue "convencida" por las autoridades de la escuela para que las dejara de lado. Tiempo después, mientras se encontraba cursando sus últimos estudios en Suiza, dio rienda suelta a su fascinación por las armas de fuego al conseguir ser aceptada en la Fuerzas Armadas Suizas, en las que demostró tener una capacidad innata para las armas. Más tarde, también se sintió atraída por los vehículos (cuanto más veloces, mejor) y por cualquier tipo de deporte extremo "sólo para mantenerme en forma".

Como hija del poderoso y respetado Lord Henshingly Croft, Lara estaba acostumbrada a la seguridad de su mundo aristocrático. Pero no tardó mucho en rebelarse contra este asfixiante ambiente. Cuando marchó a Gordonstoun en 1984, sintió una nueva y fascinante sensación de libertad en las montañas escocesas. Y su mundo cambió de manera aún más profunda cuando descubrió el trabajo del profesor Werner Von Croy y lo escuchó debatir sobre su carrera arqueológica. La experiencia tuvo un profundo efecto en Lara, despertando en ella su hoy conocida pasión por los lugares remotos y la aventura.

Lara descubrió que Von Croy se encontraba preparando una expedición arqueológica al Asia y consiguió persuadir a su padre para que la dejara ir. Von Croy, por su parte, sólo accedió luego de que se le prometiera una jugosa ayuda financiera para dicha expedición, pero demostró estar gratamente impresionado por el entusiasmo y la energía de la joven Lara. Era evidente que podía cuidarse por sí sola y que esta experiencia prometía ser una excelente oportunidad de aprender. Por primera vez Lara experimentó los peligros, riesgos y misterios que rodean el mundo de la exploración, algo que se convertiría luego en situaciones recurrentes. El peligro y lo imprevisible se tornaron algo común y corriente en su vida a partir de ese momento. En los años siguientes, Lara luchó contra ancestrales fuerzas místicas, sobrevivió a un desatrozo accidente de avión en los Himalayas y enfrentó a enemigos fuertemente armados dispuestos a acabar con su vida... y siempre salió victoriosa.

Hoy en día, a pesar de haber heredado la mansión Croft en Surrey, Lara vive de la misma manera en la que trabaja: sola. Ha instalado en su hogar un complejo y costoso sistema de lucha, tiro y entrenamiento. Dada su natural habilidad física, Lara podría perfectamente romper varios récords mundiales en deporte, pero no ve ningún tipo de desafío verdadero en esto. Carece del necesario y atrapante ingrediente que ella ama: el peligro. Los grandes salones de la mansión le sirven para atesorar los varios artefactos antiguos que ha ido adquiriendo con el tiempo, además de tener espacio suficiente para sus vehículos favoritos. Todo lo que viaje en dos ruedas y tenga más de 650cc es considerado por ella "aceptable", aunque encuentra particularmente atractivas a la Triumph Speed Triple y la Harley V-Rod.



Daniel Rennes

Rennes es un miembro activo del submundo de París y amigo cercano de Louis Bouchard. Gran archivista, impresor y forjador, Rennes se ha especializado en la realización y venta de documentos ilegales y dinero falso, utilizando como fachada su negocio como prestamista. Conocido por ser un paranoico de las conspiraciones, ha plantado trampas en todos los lugares que frecuenta para protegerse.



Kurtis Trent

Kurtis es un ex-integrante de la Legión Extranjera y un experimentado luchador con ciertas habilidades ocultistas. Educado como aprendiz en una antigua orden llamada Lux Veritatis, Kurtis decidió continuar con la labor de su padre luego de que el Alquimista cazara y asesinara al último integrante de la orden. Como el único descendiente vivo, Kurtis ha comenzado una gesta de venganza contra aquellos que borraron a la orden del mapa y asesinaron a su padre.



Louis Bouchard

Zar del submundo parisino y dueño de Le Serpent Rouge, un club nocturno ubicado en una zona oscura y poco recomendable de la capital francesa. Famoso por sus impredecibles reacciones violentas, Bouchard lidera vastas operaciones criminales en todo París.



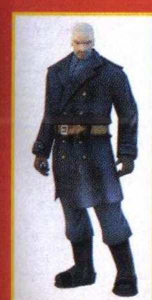
Luther Rouzig

Bibliotecario Honorario de los Archivos de Praga, Rouzig es famoso en todo el mundo por su dominio de los textos y lenguas muertas. Es, además, el guardián de los Archivos Strahov.



Margot Carvier

Madame Carvier es una historiadora y académica del Departamento de Estudios Medievales y del Renacimiento, y ha participado en recientes excavaciones arqueológicas debajo del Louvre. Fue gran amiga y colega de Werner Von Croy.



Marten Gunderson

Veterano de incontables conflictos armados en todo el planeta, Gunderson lidera La Agencia, la cual no es otra cosa que un disfraz para el reclutamiento de mercenarios y su posterior ofrecimiento como fuerzas especiales de combate en situaciones que varían desde un simple trabajo de seguridad a una invasión.



Lara Croft

Los eventos acaecidos en los últimos tiempos han echado oscuras sombras en la vida de Lara. Su desaparición luego de un desastrozo viaje de estudios a las tumbas egipcias junto a Von Croy hizo que todo el mundo la creyera muerta. Y, cuando finalmente regresó, muchos creyeron que seguía muerta. Notoriamente cambiada luego de su mortal experiencia en Egipto, Lara se ha tornado más dura, oscura y menos tolerante. Sea lo que haya sido que sucedió en la tierra de los faraones, ha dejado una profunda marca en ella, lo que la ha llevado a mantenerse lejos de todos aquellos que formaron parte de su vida anteriormente, al tiempo que se niega a confirmar o refutar los rumores que corren sobre el tiempo que pasó junto a una misteriosa y extraña tribu del norte de Africa. Los siniestros recuerdos que atormentan su memoria la mantienen recluida en su mansión... y nadie quiere arriesgarse a acercarse lo suficiente como para averiguar qué le sucede.

LARA CROFT TOMB RAIDER THE CRADLE OF LIFE

Y, era lógico. Este informe sobre todo lo nuevo en el mundo de Tomb Raider no estaría completo si no habláramos sobre la segunda incursión de Lara en la pantalla grande. Esta nueva aventura se llama The Cradle of Life: Tomb Raider 2, algo así como "La Cuna de la Vida"... muy distinto al siniestro título de "Angel de la Oscuridad" que lleva el juego para PS2. Pero no te preocupes, porque esta nueva peli no tiene nada de tierna y sí mucha acción, tiros, explosiones, escenarios exóticos y las curvas de Lara... perdón, de Angelina.



"Sí, soy yo disfrazada del primo negro del muñeco de Michelin".

Un poquito de historia

La primera película de Tomb Raider fue un verdadero motivo de discusión para los fans de la saga. Muchos sostenían que la película era excelente, otros que solamente se trataba de un producto aceptable y otros que era definitivamente una porquería. Sea cual sea la opinión de la mayoría, lo cierto es que Tomb Raider se convirtió en la película protagonizada por una mujer que recaudó mayor cantidad de dinero en su primer fin de semana de estreno en toda la historia del cine (¿qué tul?). Nada menos que U$S47.700.000 que llegaron luego a convertirse en U$S300.000.000. Con semejante recaudación y la fama que los videojuegos de Tomb Raider tenían y siguen teniendo en todo el planeta, era de esperar que la secuela de esta película se pusiera pronto en marcha.



Che, pobre chanchito... ocho contra uno... así cualquiera es valiente...

Promesas de éxito

"La combinación de un director especialista en películas de acción como Jan De Bont y una superestrella como Angelina Jolie hacen que esta película sea como el casamiento perfecto", no duda en afirmar el productor del film, Lawrence Gordon. "Pero, además, tenemos una historia sumamente ingeniosa que hace que los personajes vayan evolucionando de una manera muy convincente. Estamos llevando esta secuela hasta límites muy llamativos, contando una historia más peligrosa y emocionante que la anterior", agrega el otro productor, Lloyd Levin. "Lara nos lleva esta vez en un viaje muy ambicioso y salvaje, y no quiero perderme el momento de ver a Angelina enfrentando los peligros que hay en la historia".



Angelina realizó varias de las escenas de riesgo de la película sin usar dobles.

The Cradle of Life nos va a mostrar a una Lara tal cual como la conocemos de los juegos: fuerte, llena de energía, con gran confianza en sí misma y ese estilo aristocrático y elegante que saca a relucir en situaciones tan diversas como un baile de gala o un callejón infestado de ratas. Para Jan De Bont, esta película es el tipo de experiencia llena de adrenalina que siempre ha caracterizado a sus filmes. "He estado enamorado de Lara Croft desde que el primer juego de Tomb Raider apareció en el mercado, y siempre estuve convencido de que se transformaría en una marca registrada fenomenal", dice al tiempo que agrega que "tener una heroína como ella es el ideal para un director como yo. Agregale a Angelina Jolie, quien es tan hermosa y talentosa como valiente (N del R: hace varias de las escenas de acción ella misma), y obtenés algo realmente asombroso".



Sin palabras...

Lara al estilo Hollywood

En esta nueva aventura, escrita por Dean Georgaris y basada en una historia de Kirk Petruccelly y Lloyd Levin, Angelina va a tener que realizar los esfuerzos físicos más duros que haya tenido en su carrera, por lo que tuvo varios meses de entrenamiento previos al rodaje para obtener un estado atlético mejor incluso que el que tenía al momento de filmar la primera película como Lara. Durante la filmación de The Cradle of Life, el equipo de producción ha tenido que viajar a lugares tan remotos y disímiles como Hong Kong, Kenia, Gales y Grecia para filmar los exteriores, mientras que los interiores fueron filmados en los prestigiosos estudios Pinewood ubicados en las afueras de Londres (en donde, entre otras, se han filmado películas como Star Wars: La Amenaza Fantasma y Star Wars: La Guerra de los Clones).

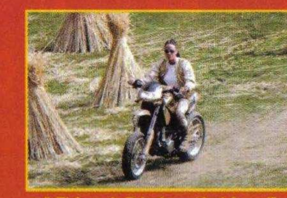
Si bien nadie ha querido hablar mucho sobre de qué trata la película (la Paramount ya ha aprobado un trailer promocional que se puede ver antes de la película The Core), es seguro que The Cradle of Life será un verdadero despliegue de acción y aventura como nuestra querida Lara se merece. Por lo pronto, se sabe que la película se estrenará en Estados Unidos el 25 de julio de este año y que el lanzamiento del juego ha sido postergado para que salga junto con la película, por lo que suponemos que ambos estarían llegando a nuestro país para principios de agosto. Habrá que esperar un poquito, pero nadie duda de que valdrá la pena.



Tú venir con nosotros o sino... ¡Dunga-dunga!".



Durante el rodaje en Kenia junto a Djimon Hounsou, el negro de Gladiador.



"¡El freno! ¡Dónde está el freno!".



Y... no puede ser un Tomb Raider si no hay una moto o un coche, ¿no?

THE CRADLE OF LIFE: TOMB RAIDER 2

(Paramount Pictures)
Director: Jan De Bont (Máxima Velocidad, Twister).
Productores: Lawrence Gordon (Duro de Matar, 48 Horas) y Lloyd Levin (Boogie Nights).
Productor Ejecutivo: Jeremy Heath Smith (Tomb Raider).
Protagonistas: Angelina Jolie, Noah Taylor, Christopher Barrie, Gerard Butler, Ciaran Hinds y Djimon Hounsou.
Fecha de estreno: 25 de julio de 2003.



TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS
TRUQUITOS PA' ASESINAR ASESINOS



Si sos fana de Rikimaru y sus amigos degolladores, este número de Club Play te va a tener saltando en una gamba de alegría: no sólo te damos los trucos para el Tenchu 3 sino también para el Tenchu 2... claro que estos trucos sirven solamente para la **versión europea** (o sea, PAL). Así que, si algún tío macanudo te trajo el Tenchu 2 desde España, seguí leyendo...

Habilitar todos los ítems en el inventario: En la pantalla de ítems, presioná **R2**, **L2**, **R2**, **L2**. Luego, mantené presionado **Select** y presioná →, ←, ●, ■, ↓, ↑, ↑. Si lo hiciste correctamente, todos los ítems van a estar disponibles.

Habilitar todas las misiones: En la opción *Character/Mission*, ubicate sobre una misión en blanco y mantené presionado ■. Sin soltarlo, presioná →, ←, ↓. Soltá ■ y mantené presionado ●. Sin soltarlo, presioná ahora ←, →, ↑. Ahora, sin soltar ●, mantené presionado también ■ y presioná ↑, ↓. Medio rebuscado, ¿no? Pero, si lo hiciste bien, todas las misiones para Rikimaru y Ayame van a estar habilitadas, eso sin mencionar todas las misiones para Tatsumaru cuando logres habilitarlo...

Habilitar a Tatsumaru: En la opción *Character/Mission*, presioná ← o → para seleccionar un personaje distinto al que se vea en la pantalla (si está Rikimaru, seleccioná a Ayame y si está Ayame, seleccioná a Rikimaru). Luego, mantené presionado ●+■ y, sin soltarlos, presioná →, ↑, ←. Ahora, sin soltar ●+■, mantené presionado también ↓ y presioná **L1**, **L2**. Soltá ↓ (pero no sueltes ●+■) y presioná **Select**. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un sonido confirmándolo y Tatsumaru va a estar habilitado (para habilitar todas sus misiones, fijate en el truco de arriba).

Habilitar a Tenchu, Inc. y Office en el editor de misiones: En el editor de misiones, andá a *Edit Mission* y ubicate sobre *Create New Mission.* Mantené presionado **R2** y presioná ←, ■, ↓, ■, →, →, ●. Ahora, presioná ✖ y *Office* aparecerá. *Tenchu Inc.* también estará disponible, pero en *Custom Missions.*

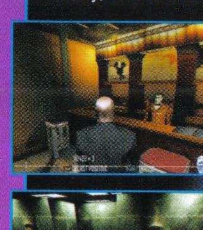
Mapa completo en el juego: Presioná **Select** para ubicarte en el mapa durante el juego. Ahora, mantené presionado **Select+R1** y presioná ●, ●, ●, ●, ●.

THE GUARDIAN OF DARKNESS

O cómo sobrevivir en la mansión del miedito...

Mezcla de Aventura Gráfica, acción y con enfoques a lo Resident Evil, Guardian of Darkness ya supo probar suerte en otros soportes para finalmente recaer en nuestra querida Play. Si este título es uno de los cientos que atiborran tus estantes, acá tenés este truquito por si te quedaste trabado en algún nivel. Ah, nos olvidábamos: estos trucos funcionan sólo con la **versión europea** del juego... qué se le va a hacer.

Selección de nivel: Seleccioná la opción *Credits* y, una vez en ella, presioná **R1**, **L1**, ■, **L1**, **R1**, ●, ▲. Ahora vas a poder acceder al nivel del juego que quieras.



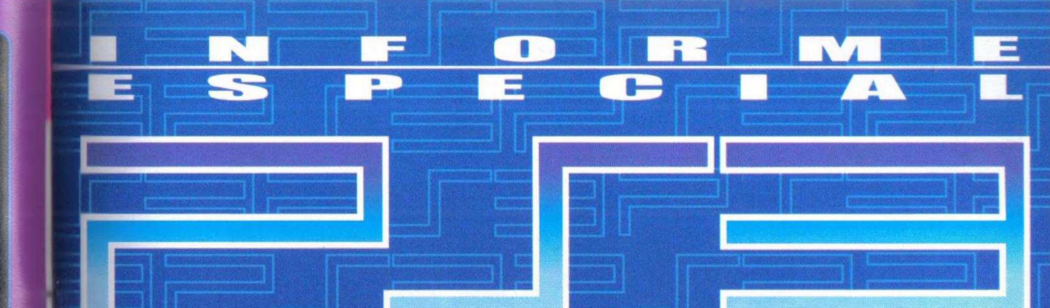








INFORME ESPECIAL



El futuro ya está entre nosotros

El mundo de los videojuegos se vio convulsionado con la salida de la que demostró ser la consola de juegos por excelencia: la PlayStation 2. Pero el universo virtual amenaza, de la mano de Sony, con sacudir al mundo una vez más mediante una maravilla tecnológica que significará un salto impresionante hacia el futuro. La PlayStation 3 ya se encuentra en camino y nosotros te mostramos todo lo que esconde...

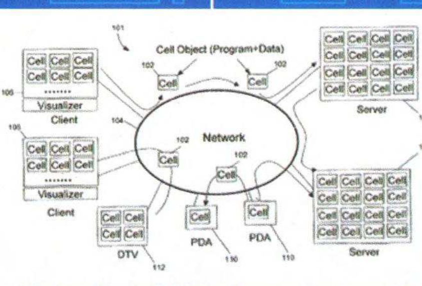
Dialoguito al pasar...

- *¿Vistess, chabón? ¡Sale la Play 3!*
- *¿La revi? Ya la tengo.*
- *No, bolú. La maquinola.*
- *¡No me digas, che! ¿Vos tás seguro?*
- *Pero sí, lo vi en la Play 8.*
- *¿La maquinola?*
- *No, bolú. La revi.*
- *Lo tiró, che... A mí todavía me falta ahorrar 998 pesos pa' comprarme la Play 2 y estos ponjas ya sacan la 3... Así no se puede.*

Detalles más, detalles menos, no sería raro escuchar un diálogo como éste luego de dar a conocer esta noticia (sobre todo, la última parte). Y es que mucha gente acá en la Argentina todavía tiene a la consola negra como ese obsesivo e inalcanzable deseo utópico (*"Si me saco el Quini, lo primero que me compro es una Play 2"*), con lo cual es lógico que se sienta frustrada e impotente ante la noticia de que pronto esta consola va a quedar "obsoleta". Pero hay que tratar de ver las cosas con optimismo, fiera: cuando salga la PS3, la PS2 va a bajar de precio... esperamos. Claro que para eso vamos a tener que esperar un par de años (y ya se sabe cuántas cosas siniestras pueden pasar en dos años en nuestro bendito país).

Se viene, se viene...

La cosa es que, luego de haber conseguido un asombroso récord de ventas durante noviembre y diciembre de 2002 en lo que respecta a la PlayStation 2 (para más datos, Sony vendió más de cuatro millones de PS2 y más de cuatrocientos mil adaptadores de red para la misma en sólo estos dos meses), Sony ha decidido que quiere seguir siendo noticia y ya anunció oficialmente el desarrollo de la nieta de nuestra querida gris: nada menos que la PlayStation 3.



¿Vos entendés algo? Nosotros tampoco, pero supuestamente este es un esquema simplificado de cómo funcionaría el Cell (luego llamado Grid) en un sistema de redes.

Anunciada para principios de 2005, la PS3 difiere notablemente de los procesadores actuales. Este maravilloso pedazo de silicona (porque, en definitiva, no deja de ser eso) llamado Grid va a contener múltiples chips en una sola unidad conectados entre ellos por enlaces ópticos y va a ser capaz de realizar más de un trillón de cálculos matemáticos por segundo. Para que te des una idea, eso sería como poner cien procesadores Pentium 4 de 2.5 GHz trabajando al mismo tiempo en una sola máquina. Una verdadera bestialidad Grid también va a poseer un sistema del uso de redes muy similar al que utilizan algunos teléfonos celulares. Por ejemplo, la PlayStation 3 va a poder usar su conexión de red de banda ancha para "absorber" las capacidades de otros procesadores Grid que estén inactivos y ganar así mayor potencia. Esto está relacionado con las afirmaciones que Shinichi Okamoto -técnico en jefe de Sony Computer Entertainment- durante una charla realizada en la Game Developers Conferen-



Durante la Game Developers Conference, Okamoto hizo el primer anuncio de lo que luego se convertiría en el corazón de la PlayStation 3.

ce de 2002 en San José, California, en donde habló sobre una nueva tecnología que denominó como "computación paralela" y en la cual los procesadores múltiples aumentarían drásticamente su capacidad al dividir entre ellos las tareas a realizar. Okamoto también mostró en ese momento un diagrama sobre un proyecto nuevo al que Sony bautizó como GS-cube, compuesto por dieciséis PlayStation 2 conectadas a un solo procesador gráfico e integradas en un solo sistema. Por último, también hizo referencia a otro proyecto en el que Sony, IBM y Toshiba se encontraban trabajando juntas y al que mencionó como "procesador Cell" el cual, aseguró, sería el corazón de la tercera generación de PlayStation. Este procesador Cell es el que luego pasó a llamarse Grid y, tal y como Okamoto dijera, todos estos proyectos convergieron para dar vida a la nueva PlayStation 3.

Este es un gráfico 3D de uno de los supuestos futuros aspectos que tendría la PS3.



Más memoria que un elefante

Esta supercomputadora, de todas formas, necesita de tecnología externa que le permita hacer uso de la gran velocidad de comunicación entre los chips múltiples. Y acá es donde entra la empresa Rambus, famosa por las memorias RDRAM usadas en las PC y en otras consolas de juegos (Nintendo y Sony). Rambus se especializa en interfaces de chips, puertos electrónicos que facilitan la comunicación entre los chips. El año pasado, Rambus le vendió la licencia para estas memorias a Sony y Toshiba, compañías que planeaban usarlas en nuevos productos "no especificados" y pensados para salir al mercado en aproximadamente tres años. Era lógico entonces pensar que la tecnología de Rambus fuera utilizada por ambas empresas para el desarrollo de Grid y de la PlayStation 3.
Esta tecnología en comunicaciones se divide en dos sistemas llamados Yellowstone, una interface de alta velocidad para conectar la memoria con los microprocesadores, y Redwood, una conexión de chip a chip. Ambas son capaces de aumentar las capacidades de ancho de banda de Grid, satisfaciendo así una enorme necesidad, ya que los procesadores que se encuentran transmitiendo datos a la velocidad que Grid utiliza necesitan una velocidad similar. Yellowstone, por ejemplo, puede transferir datos a una velocidad superior a los 100 gigabits por segundo, tres veces la rapidez de las actuales memorias de alta velocidad. Cabe también aclarar que, como parte del trato, Rambus va a recibir regalías por 28 millones de dólares durante los próximos 18 meses, y que la licencia que les vendió a Sony y Toshiba no es exclusiva, lo que significa que Nintendo y Microsoft, por ejemplo, podrían hacer uso de ella si lo creen necesario (y si pagan, por supuesto). Esto, como es de imaginar, generaría una lucha feroz entre estas megaempresas, cuyas armas serían nada menos que superconsolas de alta tecnología.
Según la estructura de Grid, es seguro para los que saben que el chip va a reemplazar a los procesadores de gráficos que venían usando las consolas hasta ahora (incluyendo la PS2). La PS3, entre otras funciones, se va a beneficiar de la capacidad de "auto saneamiento" del CPU. Su bus y sus áreas de procesamiento van a ser automáticamente corregidas usando una nueva tecnología que previene que los sistemas se caigan o bajen el rendimiento. Esto también ha hecho correr rumores de que Grid va a ser utilizado no sólo en la PlayStation 3 sino también en la línea de PCs de Sony llamada Vaio. También se supone que este ultra-procesador se uniría al nuevo formato de reproducción multimedia llamado Blu-Ray Disk, que emplea un láser azul y que es capaz de generar unos 25 a 27 Gb de datos por capa de grabación en una DVD. Eso serían unos 50 Gb en un disco de dos lados.


Este es otro de los modelos de PS3 que andan dando vueltas por ahí. De más está decir que el aspecto final que esta consola puede tener aún no está definido.

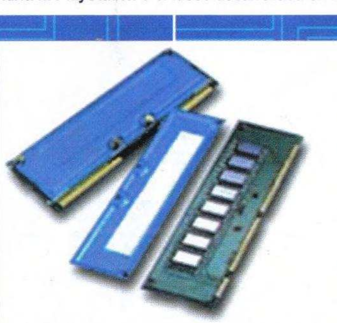
No sólo pa' fichines

Si bien Grid va a ser una verdadera revolución en lo que respecta a juegos, también ofrece notorias mejoras en otros campos del entretenimiento: descargar juegos de internet, acceder a redes de películas y música, grabar programas de televisión y hacer transacciones comerciales electrónicas. Con una mayor potencia, llega una mayor flexibilidad. También otorga, a Sony en especial, una oportunidad única para su PlayStation 3 y sus otros productos como televisores y cámaras de fotos y video digitales. Pero, además, la gente de Sony asegura, promete y jura que una PlayStation 3 con su correspondiente sistema Grid va a ser capaz de manejar todos los sistemas electrónicos de una casa. Para esto, por supuesto, primero tendrías que tener una casa en la que el sistema de seguridad, las cámaras de circuito cerrado, las cerraduras de las puertas y ventanas, el aire acondicionado, la calefacción y hasta la heladera fueran electrónicos y estuviesen unidos a un solo sistema (algo que sería una cosa común y accesible en la Argentina recién para el siglo XXV).
Ahora, ¿en qué te puede beneficiar a vos una PlayStation 3? Primero que nada -y lo más obvio de todo- es la gigantesca capacidad gráfica y de almacenamiento y procesamiento de datos que harán que un videojuego de PS3 sea algo jamás visto antes por la humanidad (sí: así de dramático). Segundo, te permite acceder a un universo virtual prácticamente inacabable, en el cual ver tele, ver películas en video o DVD, escuchar música, conectarte a otras PS3 en otras partes del mundo y jugar juegos en red e intercambiar datos e información con cualquier persona en cualquier parte del mundo de una manera tan veloz y segura como nunca antes se había visto.
Después de todo esto, no es extraño enterarse de que Sony, IBM y Toshiba invirtieron cuatrocientos millones de dólares **cada una** para este proyecto.
Hoy en día, por supuesto, un sistema como éste suena demasiado futurista. Una superconsola que reemplazaría a la televisión, a las computadoras, a las consolas de juegos y que es capaz de controlar los sistemas electrónicos de una casa... no va a ser muy barata que digamos. Es por eso que se han empezado a escuchar rumores que aseguran que la PlayStation 3 se vendería en dos versiones diferentes: una versión completa (lo que se dice full-full) y que incluiría todos los chiches que te mencionamos antes más todos aquellos que a Sony y sus amigos se les ocurran en los próximos meses, y otra versión "gasolera" que serviría únicamente para jugar videojuegos... que es, en definitiva, lo que a nosotros nos interesa, por lo cual no estaría mal que hubiese dos tipos distintos de PS3.


Y con ustedes... sí: otro modelito más. Aunque, entre nosotros, realmente dudamos que la PS3 termine viéndose así.

Sea de la forma que fuera, la PlayStation 3 está muy lejos todavía de estar terminada. Incluso, para algunos expertos la fecha de principios de 2005 que Sony anunció como "oficial" es apresurada, puesto que seguramente se van a encontrar con muchos escollos en el camino como, por ejemplo, encontrar los materiales y la tecnología apropiados para que todos y cada uno de los pitutos que tenga la PS3 en su interior funcionen a la perfección (si consolas menos ambiciosas tuvieron meses y hasta años de retraso, es lógico pensar que una bestia repleta de pequeñas bestiezuelas en su interior también los va a tener).
Entre nosotros, ni siquiera se sabe todavía si el producto final se va a llamar PlayStation 3 o HomeStation o SuperStation o Consoladelagranputaquehacedetodomenosrascartelaespalda. Pero, la verdad, conque sea una nueva consola que nos permita jugar nuevos videojuegos de una manera superior a las hoy conocidas, nos conformamos, ¿no?


¡Un documento único y exclusivo de la Club Play!: este es el aspecto que tendría la PlayStation 3 si fuese desarrollada en Argentina.

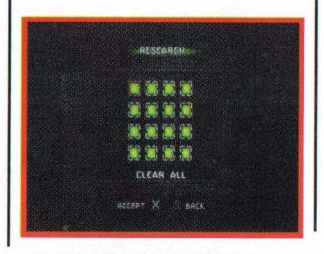

Estos pitutos que ves acá son ni más ni menos que la RDRAM, la memoria más poderosa que existe en la actualidad. Pero, a pesar de esto, la PS3 necesita memoria aún más potente... qué lo tiró.

Alien Resurection

Y ya que estamos hablando de películas, la saga de Alien es una de las que más seguidores ha cosechado en todo el planeta. Y Alien Resurrection se convirtió pronto en uno de los mejores juegos de acción jamás hechos.









Cheat Mode: Presioná ●, ←, →, ●, ↑, **R2** en el menú principal. Una nueva opción llamada "Cheat" aparecerá en la pantalla, permitiéndote elegir el God Mode, todas las armas y municiones infinitas, oxígeno infinito, evitar que reviente el pecho (Chestbursting) y la selección de nivel.

Apocalypse

Bueh, este juego no está basado en una película, pero merecería estarlo. Sobre todo porque el protagonista es nada menos que Bruce Willis (o, mejor dicho, un chaboncito digital hecho en base a Bruce Willis).

Trucos Varios: Para ingresar cualquiera de los siguientes trucos, primero poné pausa y presioná **L1**. Sin soltar este botón, ingresá cualquiera de los siguientes códigos.

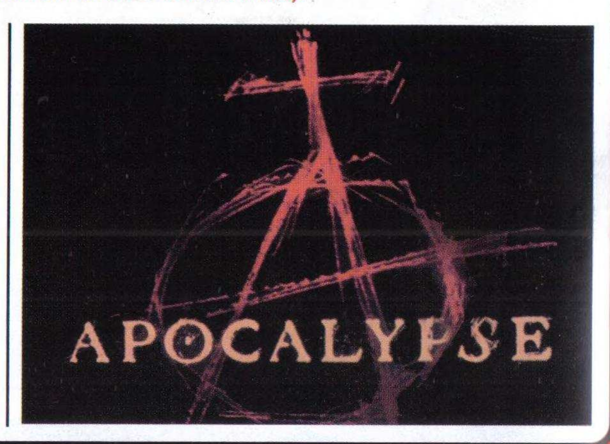
Vidas infinitas: ▲, ●, ✕, ■.

Juegos Salvados: ✕, ▲, ●.

Rellenar la Salud: ■, ✕, ▲, ●.

Ir hasta el último lugar donde moriste: ■, ●, ✕.

Quitar el medidor de arma y de salud: ↑, ■, ↑, ✕.



EXTRATEGIA EXCLUSIVA

Pink Panther: Pinkadelic Pursuit

PINK PANTHER

Pinkadelic Pursuit

La aventura que faltaba

Ingenio, humor y el inconfundible estilo de uno de los personajes más famosos y queridos por los chicos de varias generaciones. La Pantera Rosa está acá y -ojalá- haya venido para quedarse.

Por GONZALO GUTIERREZ

Si algo le faltaba al extenso y rico mundo de los videojuegos era tener entre sus filas a uno de esos pocos personajes que han hecho historia de verdad. Una de esas creaciones que, sin importar el tiempo ni las épocas ni los gustos de moda, siguen siendo un verdadero ícono para chicos y grandes, y un ejemplo perfecto de que, cuando algo está hecho con inteligencia y buen gusto, el éxito y la fama perduran en el tiempo, seduciendo sin distinciones a abuelos, padres e hijos. Los años pasan... pero la Pantera queda.

CONTROLES



Empezás el juego en la mansión de tu tío y tenés que buscar todas las llaves para poder recibir la herencia, así que corré hacia adelante (los carteles con el signo de pregunta te ayudan) y entrá (presionando ●) por la primera puerta.

EL LUXITANIA

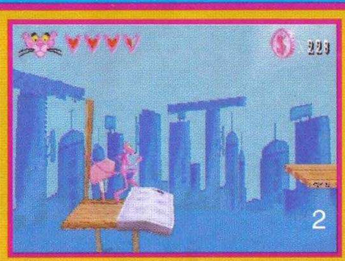

1

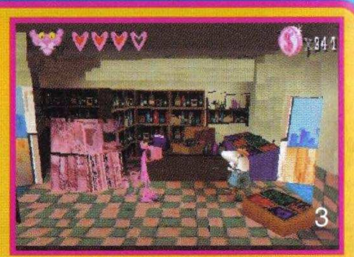
Andá hacia la izquierda, subí por las cajas y avanzá hasta que veas unas escaleras. Seguí hasta el fondo a la derecha y agarrá las monedas. Subí ahora por las escaleras, seguí la flecha, matá al tipo, seguí y subí por la escalera hasta el cartel. Ahora, subí a la plataforma que está arriba tuyo y agarrá las bananas (foto 1) para doblar luego a la derecha. Subí las escaleras, llegá hasta el mono y dale las bananas. Pasá por donde se fue el mono y agarrá la bomba. Ahora tenés que llegar a la caja para hacerla explotar. Mandate para la izquierda, bajando las escaleras, hasta el cartel de las bananas y luego andá hacia la derecha. Cuando llegues a la caja, dejá la bomba al lado de ella presionando ●. Regresá luego a donde encontraste la bomba y saltá hacia arriba: tenés que agarrar el pollo y llevárselo al camarero (está arriba de donde encontraste la bomba). Tené en cuenta que, apenas agarres el pollo, el tipo que está caminando te va a perseguir para quitártelo. Con el pollo en tu poder, andá hasta donde hiciste explotar la caja y seguí derecho para encontrar al mozo... o camarero... o mesero... o garcón -se dice "garsón"-... o "güeiter". Bueh, la cuestión es que le tenés que dar el pollo y pasar por el camino que acaba de quedar habilitado. Bajá las escaleras, apoyate en la puerta del medio y presioná ▲. **NO** agarres la llave todavía: salí subiendo la escalera y seguí por la derecha para agarrar la bomba. Subí ahora la escalera, andá a la izquierda y saltá sobre la cama elástica. Mandate luego a la derecha y poné la bomba en la caja. Ahora sí, volvé, agarrá la llave y rajá para que no te la quite el petiso. La puerta está arriba de todo.

LA LINEA DEL FERROCARRIL

Acá lo único que tenés que hacer es saltar y, si querés más velocidad, podés agacharte. Al final, te estará esperando la segunda llave. En la mansión, andá al fondo a la izquierda para encontrarte con la galería de retratos. Si querés, podés comprar alguna foto (yo me compré todas). Andá hacia el sótano y entrá por la primer puerta.

LA OBRA (1ºParte)


2


3


4

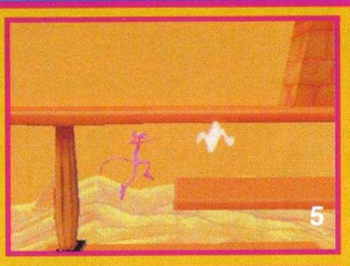
Andá para la derecha, subí por la rampa de madera y agarrá todas las monedas. Bajate, seguí caminando por la derecha, subí a la plataforma y matá al petiso. Metete por el tubo y avanzá teniendo cuidado de que no te toque la bola. Luego, saltá para arriba, agarrá el corazón y las monedas y bajá. Seguí por el camino hasta donde hay arena, agarrá las monedas, el corazón y la bomba. Subí hasta arriba y saltá sobre el colchón (foto 2). Andá hacia la derecha, colocá la bomba en la valla, volvé y quitale el sandwich al obrero. Con el sandwich en tu poder, andá adonde hiciste explotar la valla, subí bien hasta arriba y mandate a la derecha (tené cuidado de que no te pegue la bola). Al final del recorrido, dale el sandwich al perro. Ahora, no pases por la casa: subí a la madera, subí luego por las demás plataformas, bajá y pasá por la casa. Agarrá las monedas y el corazón, subí a las plataformas y saltá

Continúa en la próxima página.

Pink Panther: Pinkadelic Pursuit

sobre el colchón. Luego, bajá y entrá a la otra casa. Ahora tenés que quitarle el papel al chaboncito (foto 3). Cuando lo consigas, subí arriba de todo y doblá luego a la derecha para ver una casucha rosa (en realidad, se trata de un baño). Dale el papel al obrero que hay ahí y, cuando se descuide, quitale la llave (foto 4). Para llegar a la puerta lo único que tenés que hacer es pasar por la rampa y subir. Ahora mandate por la puerta de al lado.

EGIPTO


5


6


7


8

Subí la escalera, andá para la izquierda, subí la rampa, luego la escalera blanca y, finalmente, subí la otra escalera. Agarrá las monedas, tirate a la plataforma y subí las otras tres (foto 5). Seguí yendo por la derecha, saltá arriba de la piedra cuadrada, agarrá las monedas y matá al tipo. Luego, saltá para la izquierda hacia la plataforma, pasando las estacas de madera, y agarrá las monedas. Metete por la derecha, saltá hacia la rampa con monedas, subila, bajá por la otra rampa y seguí todo derecho hasta llegar a la entrada de la pirámide (necesitás la bomba para poder pasar). Tirate para abajo del todo, corré hacia la derecha y entrá por la puerta. Tenés que quitarle el candelabro al arqueólogo. Cuando lo consigas, corré hacia la izquierda, pasá por la puerta de la salida, subite a la escalera blanca, saltá para la izquierda y luego saltá hacia arriba, al lugar en donde está el tipo corriendo. Seguí por la izquierda, pasando por dentro de la casa con el piso resbaladizo, bajá las dos escaleras y luego andá hacia la derecha. Una vez que la dinamita explote, entrá, agarrá la bomba y llevala hacia la puerta de la pirámide para que estalle y puedas entrar. Dentro de la pirámide, andá hacia arriba y entrá por la puerta. Agarrá todas las monedas, corré para la izquierda, dejate caer dos veces, andá para la derecha, agarrá las monedas y regresá por la puerta. Bajá, seguí la flecha que señala hacia la derecha, bajá los escalones y seguí por el camino resbaladizo. Pasá las estacas y seguí el cartel que te marca la bomba (foto 6). Subí hasta arriba del todo, andá a la derecha y luego bajá al piso resbaladizo. Seguí el cartel a la derecha y vas a ver la bomba. Todavía no tenés que usarla, así que dejala donde está (pero recordá su ubicación). Andá para abajo y seguí a la derecha para ver una puerta que te pide un diamante (foto 7). Ahora, salí de la pirámide (por donde habías entrado). ¿Te acordás del lugar en el que había un tipo corriendo y en el que el piso era resbaloso? Bueno: de vuelta para allá. Cuando llegues, subí bien hasta arriba y vas a ver un egipcio y, a la izquierda, un diamante. Apoderate del diamante y corré hacia adentro de la pirámide para colocarlo en la puerta. Una vez hecho esto, la puerta se abrirá y podrás pasar. Subí la escalera hasta ver una pared en la que tenés que poner la bomba. Regresá a donde la habías visto, agarrala (foto 8) y llevala hacia la pared para que explote y puedas pasar. Subí las escaleras y las columnas hasta la plataforma que tiene la llave, agarrala y llevala hacia la puerta rosa que está debajo de la escalera blanca (al principio del nivel). Ahora, salí del sótano y andá hacia la derecha.





Pink Panther: Pinkadelic Pursuit

EL INVERNADERO



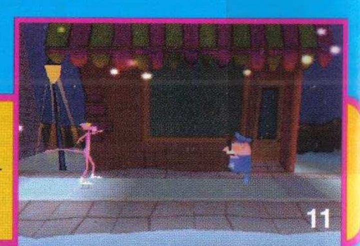
Ahora tenés que encontrar los tres puntos débiles de la planta. Tenés que agarrar una bomba, llevarla a una de las raíces y depositarla (escondete entre los árboles porque sino te morfa de una). El procedimiento es el mismo con las tres raíces (foto 9). Luego de que termines, date toda la vuelta para encontrar la llave.

LA EDAD DE PIEDRA



Andá para la derecha y pasá por el volcán. Subí a la rampa con monedas, agarrá todo y tirate al final. Saltá encima de la piel para poder rebotar como en las camas elásticas y agarrar las monedas. Luego, desde la piel, saltá hacia la derecha y bajá hasta que veas un cartel con tres flechas (foto 10). Andá hacia donde marca la tapa, pasá por el volcán y matá al dinosaurio. Seguí hasta ver unos escalones de madera, subí y verás un cartel con el dibujo de la tapa: seguilo. Cuando llegues a la puerta de la caverna, saltá hacia la izquierda para rebotar en la piel y agarrar las monedas. Ahora sí: entrá en la caverna. Agarrá el plato con forma de caparazón que está detrás del cavernícola y corré hacia donde viste el cartel que indica los tres caminos. Subí a la rampa, apagá el fuego, entrá en la caverna y matá al dinosaurio. Luego, saltá donde está la puerta, entrá y seguí el cartel. Agachate para pasar por la pared, subí y agarrá el huevo: tenés sólo quince segundos. Salí de la caverna, luego seguí el cartel del hueso (hacia abajo) y, al final, poné el huevo en la pared. Si vas para atrás agachado, podés agarrar las monedas que están debajo del puente. Ahora, andá a donde rompiste la pared, saltá al segundo puente, avanzá hacia la derecha y vas a ver un dinosaurio con un hueso. No lo agarres todavía. En cambio, saltá hacia arriba para llegar a donde empezaste el nivel. Tenés que poner un huevo en esa pared que está ahí, así que andá a buscar el huevo dentro de la caverna y traelo acá. Una vez que la pared explote, entrá y seguí por el puente. Agarrá las monedas, seguí hasta el final y vas a ver un camino de hielo: subí por él. Te vas a encontrar con un cartel que indica dónde está la llave: seguilo y vas ver un cavernícola que te pide un hueso. Ahora tenés que volver a donde estaba el dinosaurio para quitarle el hueso. Cuando lo consigas, llevaselo al cavernícola para poder pasar. Acto seguido, te vas a encontrar con otro cavernícola: éste es el que tiene la llave. Quitásela y seguí los carteles rosados que te van a llevar por el camino de la llave. Cuando tengas que saltar e ir hacia arriba, no vayas por el recorrido que marcan los carteles. En cambio, seguí derecho para pasar por la choza y, finalmente, saltar y llegar frente a la puerta.

LA PISTA DE PATINAJE



Acá solamente tenés que saltar y tratar de agarrar todas las monedas del nivel, esquivando a todo enemigo que veas. Si necesitás más velocidad y altura en tu salto, agachate (foto 11).

Pink Panther: Pinkadelic Pursuit

EL CASTILLO DE DRACULA









Andá para la derecha, subí la escalera, saltá hacia la izquierda y matá al fantasma. Luego, subite a los muebles, saltá hacia la izquierda en dirección a la plataforma y pasá por la puerta. Vas a ver un barril: necesitás fuego para hacerlo explotar. Regresá hasta la escalera, seguí hacia la derecha pasando por el tronco volteado, pasa por el candelabro y saltá hacia el muro. Bajá ahora por la escalera y andá hacia la izquierda para encontrar una vela. Agarrala y andá hasta el barril antes de que se te derrita (la vela, por supuesto... los barriles no se derriten... a menos que estén hechos de cera... o de hielo... o de manteca... o...). Después de que el barril explote, agarrá todo lo que veas y volvé a donde encontraste la vela. Saltá hacia el otro candelabro y luego andá hacia la derecha para pasar por la mesa y encontrar otro barril (foto 12). Una vez más, andá a buscar la vela y hacelo volar. Pasa ahora por la puerta, andá hacia la última puerta y, luego, pasá otra vez por la última puerta. Agarrá el boleto rosado y salí. Regresá hasta donde viste la vela y entrá por la puerta que tiene el boleto arriba (foto 13). Andá hacia la derecha y, cuando bajes, dirigite hacia la izquierda. Agarrá el corazón y ahora sí, andá para la derecha y dale el boleto al esqueleto. Pasá, subí por las maderas, tirate y rebotá en la telaraña más chica. Andá para la derecha, rebotá en la otra telaraña, subí y andá hacia la derecha para matar al murciélago. Subí y saltá hacia la izquierda, agarrá las dos monedas y saltá hacia abajo (podés -si querés- agarrar todas las monedas subiendo y tirándote). Cuando agarres todas las monedas, subí nuevamente y saltá hacia la izquierda hasta que veas un monstruo naranja al cual tenés que quitarle la almohada (foto 14). Con la almohada en tu poder, andá hacia abajo a la derecha, pasando por las piedras calientes, para llegar a una puerta que está entre dos estanterías (foto 15). Entrá, bajá las escaleras, no le des bola a Drácula (pasá de largo) y poné la almohada en el reloj. Ahora tenés que agarrar la llave y llevarla a donde comenzaste el nivel. Tené cuidado porque Drácula va a tratar de quitártela.

EL DINOSAURIO

Lo que tenés que hacer no es difícil. Simplemente se trata de conseguir que el dino se coma el hueso-bomba. ¿Cómo hacer esto? Paso a detallar...
Agarrá el hueso y subí por las rampas para llegar hasta donde están las bombas. Dejá el hueso, agarrá la bomba, llegá hasta arriba de todo y depositala (no te quedes ahí mucho tiempo, porque te morfa). Regresá ahora a donde dejaste el hueso y depositalo en el mismo lugar en el que dejaste la bomba. Tenés que repetir este proceso tres veces y, cuando termines, bajá a donde encontraste el hueso para hallar la llave y un corazón.

LA OBRA (Parte 2)

La mecánica es la misma que en los anteriores niveles de patinaje. Saltá, esquivá y agachate, manteniendo siempre los ojos bien abiertos. Al final del recorrido, estará la llave.

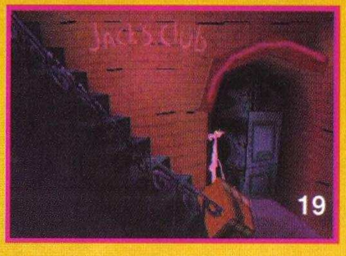
Pink Panther: Pinkadelic Pursuit

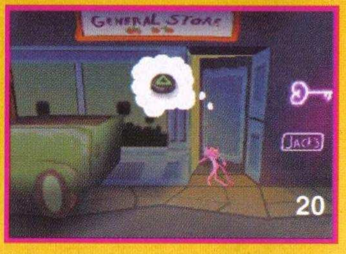
LA GUARIDA DEL GANGSTER

Entrá en el Montana Bar (foto 17), agarrá la botella y andá para la izquierda. Saltá sobre las cajas y, luego, en la plataforma. Continuá hacia la derecha y seguí la flecha que dice "Jack", subiendo la escalera. Seguí hacia la derecha, subí a las plataformas, seguí la flecha hacia la izquierda, mandate por la escalera y continuá hacia la izquierda. Entrá por la puerta, salí por la siguiente, bajá por la izquierda, andá hacia la derecha, metete por la ventana y dale el agua al tipo. Mirá la escena y seguí el cable para hallar el dinero. Cuando llegues, metete por donde entra el cable y agarrá la plata (foto 18). Andá para la izquierda hasta el final, subí las cajas y seguí la flecha que dice "Jack". Subí las otras cajas, seguí el cartel, subí las plataformas y seguí las flechas. Subí ahora por las escaleras y andá hacia la izquierda para entrar por la puerta. Salí por la puerta siguiente, bajá siguiendo para la izquierda, subite al cobertizo y rebotá para llegar al cable. Andá hacia la derecha, bajá por el cable y luego por el tubo con el cartelito de "Jack". Seguí el cartel, pasá de largo las escaleras que van para arriba y bajá. Entregale la plata al de la puerta y pasá (foto 19). Ahora, andá primero hacia la izquierda y agarrá las monedas. Después, subí las escaleras hasta arriba de todo, agarrá la bomba y salí por la ventana. Andá hacia la izquierda, entrá en la General Store (foto 20), subí la escalera, salí por la ventana, subí por las cajas de la izquierda y entrá por la ventana. Subí la escalera, salí por la otra ventana, andá hacia la derecha y usá la bomba en la ventana de madera. Entrá, subí las escaleras y agarrá la llave. Salí por la ventana y bajá por el tubo para seguir luego por la izquierda hasta el final. Subí a la caja y seguí la flecha. Subite a la siguiente caja, luego a la escalera y andá hacia la derecha. Saltá hacia el balcón azul y pasá por la puerta que dice "Exit".











EL ATICO

Este es el Boss final. Para derrotarlo, tenés que agarrar una bomba y acercársela para que le explote y le quite vida. Tené cuidado porque te puede disparar. Cuando ya lo hayas lastimado dos veces, Jack va a chiflar y dos de sus matones van a aparecer. Podés intentar eliminarlos (lo cual nunca está de más) pero, cuando caigan, va a haber un nuevo chiflido y dos nuevos matones (foto 21). Vos tratá de concentrarte en Jack: cuando le pegues por sexta vez, el gángster caerá noqueado.

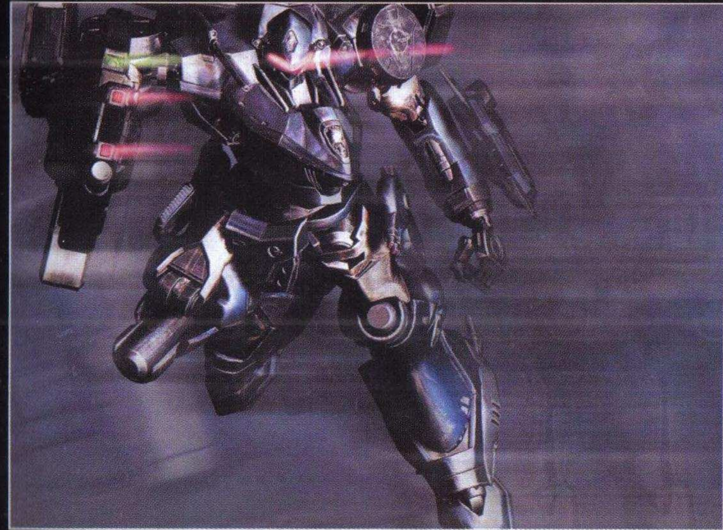


Sniff... sí: esta aventura junto a nuestro rosado y legendario amigo ha llegado a su fin. Disfrutá de la escena final (bien al estilo de la Pantera) y nos vemos en la próxima. Hasta pronto.

club play

Koudelka fue un juego que pasó sin pena ni gloria por estas pampas (será porque la única versión que llegó acá estaba en inglés), pero que mostraba imágenes absolutamente hermosas, detalladas y atrapantes en cada una de sus secuencias. Y esta fotito no deja lugar a dudas.





Robots luchando y despedazándose en nombre de... bueno, de cualquier cosa que justifique hacer que los robots luchen y se despedacen, je.



Ah, bueno... Si vamos a hablar de gráficos, frames por segundo, luces dinámicas, efectos de partículas y cosas por el estilo... entonces estás frente al rey de reyes: el Gran Turismo 3, el gran juego de autos de la historia y, para muchos miles, el gran juego de todos los tiempos. Un grande de verdad.

Chrono Cross es sin lugar a dudas uno de los RPG que más ha cautivado a los jugadores de todo el mundo. De la mano de Squaresoft (creadores también de sus primos, los Final Fantasy), Chrono Cross supo sumergirnos en un mundo vasto, inexplorado, misterioso y fantástico.



El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

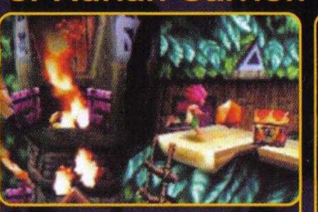
Por Adrián Carrión

Juego: DISNEY'S DINOSAUR - 2.10

Empresa: UbiSoft.
Referencia: -
Género: Aventuras.
Idioma: Multilingüe.
Comentario: No, no alucinés. El juego no tiene gráficos grosos como la película, no vas a luchar contra otros dinosaurios hasta sacarles las vísceras rociando chocolate por todos lados y todas esas cosas que se pueden esperar de un juego de dinosaurios. Sino que el juego es una gastada a un jugador como yo que, de buena voluntad, se acerca a un juego tan pedorro como éste. Permiso chicos, me voy a vomitar...

Presentación: 7,00 - Distintas escenas de la película. Obviamente la calidad gráfica no es la misma. Lo más copado es la música.
Gráficos: 3,50 - Se ve de arriba y, cuando la cámara se acerca mostrando un primer plano de alguno de los personajes, vas a pedir que siga arriba.
Sonido: 4,00 - Los efectos de sonido son demasiado simples (el *"¡Roar!"* más patético que escuché en mi vida). Las voces y la música zafan.
Jugabilidad: 2,50 - La dificultad es muy alta para lo que debería ser un juego para niños. Podés cambiar de personaje en personaje (son tres). Los jefes y enemigos son muy duros de matar y encima pegan fuerte: si no sos hábil, pueden matarte al toque. Los movimientos son muy simples y algunas habilidades son muy lentas.
Historia: 4,00 - Nada que ver con la película: no buscan nada, no encuentran nada, no hacen nada.
Diversión: 1,00 - Quedé seis veces más aburrido que cuando empecé a jugar. Por momentos el juego llega a ser frustrante.
Puntaje: 2,10 - Lamentable. Si no fuera porque hay algunos juegos de Disney que valen la pena, pensaría de inmediato que hay algún currito al ver el logo de Dinsey Interactive en algún juego.
Consejo: El CD podría transformarse en un lindo espejo retrovisor para el auto.





Juego: TOMBA 2: THE EVIL SWINE RETURN - 9,00

Empresa: Sony Computer Entertainment.
Referencia: Tomba!
Género: Aventuras / Plataformas.
Idioma: Inglés.
Comentario: Uno de los más adictivos juegos de aventuras de nuestra muy bien ponderada PlayStation One. No es tan difícil como la primera versión del juego, pero le agregaron muchas cosas muy copadas (y el efecto en 3D que tiene, hace que se note que las cosas están bien hechas).

Presentación: 9,00 - Muy buenos gráficos y música muy pegadiza.
Gráficos: 9,00 - Me re-cabe la ambientación. Los escenarios están muy bien hechos y, con sólo ver el primer nivel, te vas a dar cuenta. Muy groso el efecto que le da la cámara cuando cambiás de dimensión.
Sonido: 4,50 - La música llega a ser muy repetitiva y hasta irritante (igual que en el Tomba! anterior) y, encima, no se puede sacar. Las voces son un caño y los efectos son bien de plataformas y muy divertidos.
Jugabilidad: 9,00 - Muy divertida y sobre todo muy útil. Todo lo necesario para patear culos de chanchos a cuatro manos (o cuatro pies, je). Muchas habilidades para aprender.
Historia: 8,00 - Tenés una parva de objetivos y pequeñas historias que resolver (lo mejor de todo es que tenés que acordarte de qué te pidió cada uno para resolver los problemas a medida que avanza el juego). El único que me las rompe bien rotas es Charlie, el mono pedigüeño: siempre le tiene que pasar algo estúpido al pobre.
Diversión: 9,50 - Los mini-juegos son tan divertidos como el juego en sí. La dificultad podría llegar a ser alta para los jugadores a los que no les gusta investigar. Adictivo a full.
Puntaje: 9,00 - Hasta no sacarle el 100% no vas a parar.
Consejo: Pasá la final con todas las misiones completas para ver el final alternativo.

Juego: APE SCAPE - 9.50

Empresa: Sony Computer Entertainment America.
Referencia: -
Género: Aventuras.
Idioma: Inglés.
Comentario: Otra alternativa, más ahora que no sale casi nada para la PS One. Seguramente, este juego lo compraste y quedó archivado en otra pila de juegos. Es momento de que lo juegues porque es un juegazo.

Presentación: 6,00 - Te presenta la historia con gráficos del juego.
Gráficos: 8,00 - Buena definición. Los niveles son detallados, pero hay partes en las que el diseño es un poco flojo. No tiene escenas animadas.
Sonido: 9,50 - La música es pegadiza y de muy buena calidad, mientras que las voces son decentes.
Jugabilidad: 9,50 - Movilidad absoluta: en casi ningún juego te vas a sentir tan cómodo con los controles como con Ape Escape. Aprovechá todas las capacidades que te puede dar el joystick Dual Shock (no podés jugar si no lo tenés). Utilizás los dos sticks (las palanquitas), el R3, el L3 y la sensibilidad de los sticks.
Historia: 6,00 - Ahora los monos son más inteligentes gracias al casco creado por el profesor, y se piantaron todos vaya a saber uno a dónde. Tu objetivo es atravesar los diferentes niveles, atrapando a los monitos hasta capturar al más malo de todos los primates: Specter. En tu lucha te van a ayudar el profesor y Natalie. La historia no es muy interesante pero es una muy buena excusa para comenzar un buen juego de aventuras.
Diversión: 10,00 - Muy buenas todas las cosas que podés hacer. Aparte, tenés que plantearte una estrategia para los monitos más listos (caminar despacio, agachado o, incluso, saltar desde abajo del agua para atraparlo son algunas de las opciones) porque algunos son difíciles de capturar.
Puntaje: 9,50 - Si no lo tenés, revolvé cielo y tierra porque no podés no haber jugado al Ape Escape.
Consejo: Si ves que no podés atrapar a un simio, dejalo: tal vez en el próximo nivel te den algo para que puedas lograrlo.



El Ojo Clínico

Juego: GUNGRAVE - 5,50

Empresa: RED.
Referencia: Ghost In The Shell (PS One).
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: Mucha acción... pero muy repetitivo.

Presentación: 9,00 - Bien animé. Ese estilo inconfundible queda muy bien en cualquier presentación. La música es muy buena.
Gráficos: 8,00 - 3D con efectos de animación 2D (como el Fear Effect). Las escenas animadas son muy grosas, mientras que los efectos están muy bien logrados. El diseño de los niveles me parece medio aburrido y los niveles en sí son cortos.
Sonido: 6,00 - No es de alta calidad, pero está bien. Muy bueno el tema que aparece cuando estás en el intervalo que tenés entre nivel y nivel. Con respecto a los efectos, están como "apagados" y eso no me gusta porque, al haber disparos, explosiones y todo eso, no me transmite esa sensación de estar ahí.
Jugabilidad: 5,00 - Es muy dura y las balas tienen muy corto alcance. Cuando tirás la especial, explota a mitad de camino y casi no mata a nadie (te ahorrás mucho más trabajo matándolos manualmente). El personaje es re-duro para girar. Sólo podés disparar y pegar "carterazos", pero no tenés combos ni nada para aplicarle variedad al juego.
Historia: 5,00 - Típica historia de venganza.
Diversión: 4,00 - Es un estilo de juego tipo *"Yo mato a todos, ¿quién sigue?"*. Es muy repetitivo (lo único que cambia de nivel en nivel son el fondo y la dificultad, porque el resto es igual). Eso cansa mucho.
Puntaje: 5,50 - Es acción al mejor estilo arcade. No puede durar mucho tiempo en tus manos. Según mi forma de ver, no deberías comprarlo.
Consejo: A la hora de matar muchos enemigos, quedate cerca de donde hay muchas cosas "destruibles" para que, cuando no se acerque nadie, puedas dispararle a esas cosas para no cortar el combo (te carga la especial).



Juego: WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION - 9,80

Empresa: Konami.
Referencia: Winning Eleven 5 (PS2).
Género: Simulación.
Idioma: Inglés (partes en japonés).
Comentario: Una nueva era en videojuegos de fútbol comienza. Jugar al WE6FE ya no va a ser lo mismo. Al menos para mí.

Presentación: 7,00 - Me embolé un toque. Igual, tiene buenos gráficos y ya de entrada pinta que el juego es groso como pocos.
Gráficos: 8,30 - Los jugadores tienen las caripelas muy parecidas a las originales. Los escenarios son bastante parecidos a las canchas de los equipos de ahora. Un ejemplo muy claro es la Bombonera.
Sonido: 9,00 - Muy copadas las diferentes opciones que tenés para setear la hinchada y los relatos (que hinche por el local, el visitante o que sea neutral). La música es muy cool, con temas de Metallica, Eminem y The Offspring entre otros. Los FX son de muy buena calidad.
Jugabilidad: 9,90 - Cada vez más movimientos y formas de hacer más real el juego. Podés hacer casi de todo en el tema control, con pases manuales o automáticos, etc. También, a la hora de plantear una estrategia, tenés muchas más opciones y estadísticas que apreciar.
Torneos: 9,20 - Igual que siempre: volvió la galería de copas y todos los torneos tienen nuevas opciones que explorar. Los nombres de los jugadores son los originales. Tenés un modo de entrenamiento como en el Superstar Soccer Deluxe (un verdadero caño).
Diversión: 10,00 - ¿Quién puede no entretenerse con Winning Eleven? Nadie.
Puntaje: 9,80 - Si sos del bando de los FIFA, pasate al Güinacho que ahora sí vas a aprender lo que es un juego de fútbol.
Consejo: Imperdonable no pasar por el modo entrenamiento para aprender los nuevos movimientos.

Juego: TENCHU: WRATH OF HEAVEN - 9,50

Empresa: Activision.
Referencia: Tenchu 2: Birth of The Stealth Assassin.
Género: Acción en Tercera Persona.
Idioma: Inglés.
Comentario: No presenta muchas cosas nuevas. Sigue siendo el mismo Tenchu de siempre, sólo que está tan bien hecho que no deja de ser entretenido.

Presentación: 7,00 - Muy típica de las versiones anteriores. No quiere decir que no sea buena, pero creo que debería haber habido un poco más de imaginación.
Gráficos: 8,00 - No están mal, sólo que los escenarios deberían ser más grandes y más vistosos. Los personajes están muy bien diseñados.
Sonido: 7,50 - Los efectos especiales son muy buenos. La música tiene muy buena calidad y crea la ambientación apropiada para que sientas que estás ahí junto a Rikimaru y Ayame.
Jugabilidad: 8,50 - Nuevos movimientos y un sistema muy copado para aprender más. Los controles siguen fallando cuando estás agachado, ya que se torna complicado girar en el lugar (en vez de hacer eso, camina de costado). A la hora de boxear, los controles no fallan. Las muertes instantáneas no están tan buenas como las del Tenchu 2.
Historia: 6,00 - Lo más grueso de la historia pasa cuando pasás de nivel en nivel. Un texto plano y una voz (en inglés) te explican lo que está pasando. La mayoría de las misiones son rescatar rehenes, matar al jefe o chorearte algo.
Diversión: 9,00 - El modo multiplayer es un caño, tenés que intentarlo. Tenés los Layouts que son versiones alternativas del mismo nivel (son dos más) para seguir sacándoles el lastre al juego. Adicción al mango.
Puntaje : 8,70 - Muy groso, si no conocías al Tenchu, te va a gustar más todavía.
Consejo: No olvides hacer muchas muertes instantáneas para aprender habilidades y movimientos nuevos.



Premio Eutanasia: Disney's Dinosaur.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

Correo Club Play

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Si tus neuronas ya no dan abasto tratando de dilusidar ese enigma que te carcome y te obliga a pasar largas noches en vela, haciendo que la falta de sueño y el desgano mermen tu rendimiento laboral o escolar y, lo que es peor (mucho peor) tus dedos no respondan a los mandos de tu joystick para Play... quedate tranqui, que nosotros estamos acá, cual angelical escuadrón de salvamento de video-adictos.

Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina* o a nuestra casilla de e-mail: *correo_cp@maydaycomics.com.*

SANTIAGO GONZÁLEZ RAFFO
Capital Federal.

Capos de la Club Play:

Antes que nada, quería agradecerles por publicar tan útil revista y paso a contarles cómo la conocí. Hacía ya unos meses que yo estaba ahorrando para comprarme la Play, pero la pasada Navidad (yo todavía no había terminado de juntar la plata) mi papá nos dio la sorpresa a mí y a mi hermana al haberle canjeado dicha consola a un amigo suyo (...) ¿Vamos a las preguntas?

1) ¿Podrían pasar las estrategias de Misión Imposible?

2) ¿Cómo se les ocurrió lo de las estrategias?

3) ¿Cómo hago para romper la columna (cuando Regina tiene el traje de buzo) en el Dino Crisis 2? La estrategia dice que, luego de la escena animada, le dispare a la columna para romperla, pero con las armas que tengo no puedo (un tal Lanza Agujas y la Secundaria, que no dispara nada sino que ahuyenta los bichitos).

4) ¿Existe alguna copa secreta en el WE 2002? Si la hay, ¿cómo la saco?

5) ¿Cuáles son los equipos clásicos que se pueden sacar en el WE 2002?

Bueno, esta carta llega a su fin. Espero no haber sido muy extenso. Es que tenía varias dudas. Por favor, publíquenla porque necesito las respuestas.

Gracias.

PD1: ¡Aguante Ferro!

PD2: Este Club (Club Play) debe ser el que más socios tiene. ¿Pagó la cuota Carrión? (Je, Je).

Club Play: Bienvenido al correo, Santiago.

1) En la Play #19 tenés los passwords para todos los niveles.

2) Porque todos tenemos un pequeño estratega en el corazoncito.

3) En la estrategia dice exactamente donde hay que disparar (es en la columna rota)

4) No.

5) Argentina, Brasil, Italia, Alemania, Holanda, Francia e Inglaterra. Si querés aprender cómo sacarlos, fijate en la Club Play #2.

Tu carta está publicada, como lo pediste. Te mandamos un gran abrazo.

PD1: ¡Eso! ¡Aguante el Verde! (Es que soy del Rojo pero vivo en Caballito... y me gustan los dolares... jeje...).

PD2: Adrián paga la cuota haciendo servicios de limpieza y mantenimiento en las instalaciones del club.

EMILIANO CASCARDO (14)
Avellaneda, Buenos Aires.

Majestuosos amigos de Club Play:

Hola. Tengo 14 años y necesito hacerles unas preguntas...

1) ¿Hay algún juego parecido al Driver 2?

2) ¿Salió el Carmageddon 2?

3) ¿Qué Final Fantasy me recomiendan?

4) ¿Cuántos Rainbow Six hay?

Bueno, me despido. Por favor, pongan un póster del Driver 2. Saludos a todo el staff, dale rojo, chau y gracias.

Club Play: ¡Eso! ¡Aguante el rojo, caraj...!

1) El Italian Job es casi idéntico (con algunas diferencias como, por ejemplo, que no te podés bajar del auto).

2) No.

3) El VII, el VIII y el IX. Si no jugaste a ningún FF todavía, lo mejor es que lo hagas por orden. Y, si tenés una PS2, no dudes en jugar también al FFX (el XI es on-line y el X-2 todavía no salió).

4) Cuatro en total: el Rainbow Six, el Rainbow Six: Rogue Spear, Rainbow Six Lone Wolf (los tres para PSX) y el Rainbow Six: Splinter Cell (para PS2).

Un abrazo, Emiliano, y saludos a todo Avellaneda (bueh... a la mitad, vos me entendés).

EMMANUEL GARMENDIA (13)
Cañuelas, Buenos Aires.

Capos de la Play:

¿Cómo andan? Me llamo Emmanuel, tengo 13 años y vivo en Cañuelas, una ciudad a la que la Club Play llega cagando y en la que la Play 2 cuesta más que una casa. Pero, bueno... estoy muy contento de que hayan vuelto porque las revistas gallegas son una cagada. Mejor, pasemos a las preguntas...

1) ¿En cuánto ronda el precio de una PS2 hoy en día?

2) ¿De verdad 'ta bueno el Stuart Little 2?

3) ¿De dónde sacan esos dibujos del Grand Theft Auto 3? ¿Podrían poner un póster con esos dibujos?

4) ¿Cada cuánto sale su revista?

No los molesto más, porque seguro que ustedes deben seguir dándole al joystick. Les pido que al lado de mi carta pongan una foto de Claire Redfield. ¡Hasta pronto!

Club Play: Cagando, pero llegamos, ¿no? (Je).

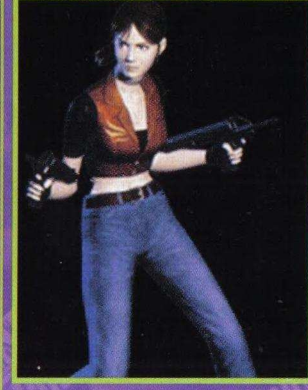
1) Hoy la conseguís alrededor de los mil pesos (¿en serio una casa cuesta menos de una luca en Cañuelas? ¡Me voy pa' allá!).

2) Sí. Pero tené en cuenta que es, sobre todo, para nenes. El desafío no es taaan groso y para los jugadores con más experiencia puede resultar aburrido. Pero está bueno.

3) Los dibujos son parte del juego (menúes, pantallas, etcétera). Y sí: están muy copados. En cuanto al póster, es posible (a mí me gustaría).

4) Una vez por mes. O sea: cada 30 días.

Te mandamos un gran saludo. La foto de Claire está acá, como lo pediste. Hasta pronto.



CARLOS FABIÁN CORONEL (11)
Wilde, Buenos Aires.

¡Hola, amigos de la Club Play!:

Les quiero decir algo. Desde que recibí las revistas con el logo nuevo, me puse feliz como una lombriz.

1) ¿Van a sacar algún nuevo concurso?

2) ¿Van a sacar la estrategia del Resident Evil: Code Veronica X?

3) ¿Cómo debo hacer para conseguir una camiseta?

Adrián Carrión: sos el capo de la PSX y la PS2. Mi hermano mayor descubrió algo y creo que vos no (je, je, je). Mi hermano es un bolú...

Amigos de Club Play, estoy feliz de escribirles. Leo desde muy chico. Tengo 11 años y soy Carlitos: el chico al que le gusta leer. Cariños.

Club Play: ¿"Feliz como una lombriz"? ¿La mano viene poética? Bueno...

1) No por ahora. Pero ya te vas a enterar a través de la revista.

2) Mostros y zombies ambulantes, esta es una aventura regia. Vamu' a sacar la estrategia más adelante, seguramente.

3) Eso era para los ganadores de un concurso que ya terminó hace tiempo.

Te mandamos un gran saludo, Carlos, y volvé a escribirnos cuando quieras.

PD: Mi nombre es Alito y tengo ya varios añitos: cada vez que contesto el correo, no me contengo y me meo.

ADRIANO CUPELLI (12)
Tapiales, Buenos Aires.

Queridos amigos de la Club Play:

Tengo 12 años de adicción a los videojuegos. Les quiero preguntar un par de cosas y acá están:

1) ¿Cuándo harán otro torneo de Win-





Correo Club Play

Correo Club Play

ning Eleven?

2) En el juego de Lucky Luck, hay una parte en donde hay un mexicano durmiendo y no sé qué hay que hacer.

3) En la Club Play #1 pusieron un truco para sacar a Revived Dark Hunter, pero no funciona. Si está mal, ¿me lo pasan correctamente?

4) Me compré el Game Shark CD y, cuando ingreso el código del Digimon World, cuando Jijimon está alrededor de los otros digimon y me presenta a Agumon, se traba. Probé cargando un juego que tenía guardado, pero cuando iba a salir de esa parte para ir a otro lugar, también se trabó. ¿A qué se debe esto? ¿Me conviene comprar el juego otra vez?

Sigan así con la revista que está muy buena. Les dejo mi dirección de e-mail (aca pone la direccion)
Chau.

Club Play: Bienvenido, Adriano.

1) Por ahora, no tenemos pensado hacer ningún concurso ni torneo nuevo. Pero, como bien le dijimos ya a Carlos, te vas a enterar por la revista apenas haya uno listo.

2) No podemos contestarte esta pregunta. En el correo sólo aclaramos dudas sobre estrategias que nosotros ya hayamos publicado y que, por una u otra razón, hayan tenido partes que no estaban muy claras. La estrategia de Lucky Luck nunca la publicamos, así que esperamos que sepas entendernos.

3) El truco funciona. Probá activar primero el truco de Megaman y después el de Nightmare Zero. Si querés saber si es verdad, pasá la final con todos los Reploids rescatados y el juego mismo te va a pasar el truco pa' que lo hagas.

4) El juego no tiene ningún problema. Lo que pasa es que debés estar ingresando demasiados códigos Game Shark al mismo tiempo y estos muchas veces no son compatibles entre sí. Desactivalos, ingresá el código que quieras y probá el juego: vas a ver que no se traba.

Por último, no podemos publicar mails, ni direcciones ni telefonos particulares. A algunos chicos se les ocurrió hacer joditas con eso y tuvimos algunos problemas.

Un abrazo, Adriano.

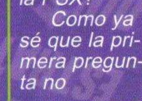
EMILIO (12)
Vicente López, Buenos Aires.
Integrantes de la Club Play:

Les mando un gran saludo a todos. Yo apenas empiezo a coleccionar su revista: tengo sólo tres números pero, en cuanto me ahorre unos mangos más, me voy a comprar todos los que me falten. Esta es la mejor revista sobre Play que jamás haya visto (aunque, de todas maneras, vi sólo las suyas). Bueno, voy directo al grano:

1) ¿Para qué sirve el CD de códigos del Game Shark? ¿Cómo se ponen esos códigos?

2) Para Adrián: ¿cuál juego de la NHL me recomendarías?

3) ¿Podrían publicar trucos del Star Wars Episode 1: The Phantom Menace para la PSX?



Como ya sé que la primera pregunta no me la van a contestar, les sugiero que hagan una revista exclusiva para el CD de Game Shark.

Ya me estoy volviendo adicto a las Club Play. ¡¡Chau!!
PD: Pongan fotos de minas más fuertes.

Club Play: Si solamente viste nuestra revista, también quiere decir que es la peor que jamás hayas visto sobre Play, ¿no? Bueh, te tomamos la palabra: cuando tengas la guita, comunicate con nosotros que te vendemos **todos** los números que te faltan (42 en total, sin contar algún que otro numerito especial).

1) Insertá el CD en la Play e ingresá los códigos en la pantalla tal cual como nosotros los publicamos en la revista (¿viste como sí te contestamos esta pregunta?).

2) Según Adrián, el NHL 2002 o cualquier juego de hockey de EA Sports.

3) Ya hemos publicado (en las Club Playstation #13 y 17), pero los vas a ver cuando nos compres todas las revistas que te faltan, je.

Estamos preparando un informe especial sobre los Game Shark: qué son, cómo funcionan, cuántas versiones distintas hay, etcétera, etcétera. Si no es en el número que viene, será en el próximo. Así que a no desesperar.

Un saludo, Emilio.

PD: ¿Se te olvidó poner el apellido en la carta?

NICOLÁS GABRIEL ANTUNES MORGADO
Villa Adelina, Buenos Aires.
Estimados miembros de la Club Play:

¡¿Cómo están, genios de la caja gris?! Les confieso que de todas las revistas de videojuegos que hay, la de ustedes es la más original y útil. ¡Ídolos! Quiero mandar un agradecimiento especial a Adrián, rey supremo de las estrategias, pues gracias a él pude terminar infinidad de juegos... sniff... sniff... me pongo sentimental, así que cambiemos de tema...

1) Para el capo de Adrián: en el Dino Crisis 1, versión castellano, llego hasta la parte del generador de energía del ascensor que va al B1 (ése en el que hay que mover los caños azules, verdes y rojos). Pero, cuando reanudo la energía y salgo, un Pteranodón me toma de los hombros y me lanza al ventilador encendido. ¿Cómo hago para pasar esa situación? ¿Tiene algo que ver con la versión?

2) ¿Cuándo se va a estrenar el Dino Crisis 3? Un amigo lo consiguió en EE.UU. ¿Van a pasar las estrategias?

Bueno, muchas gracias y, por favor, publiquen mi carta, se los ruego.
PD: ¡¡Aguante la PlayStation!!

Club Play: Bienvenido, Nicolás. Gracias por los elogios (sobre todo de parte de Adrián) y acá están tus respuestas...

1) Lo único que tenés que hacer es presionar lo más rápido que puedas todos los botones para que vos no seas el que cae por el estractor.

2) Imagino que también tu amigo no se habrá olvidado de aclararte que el juego salió para la Xbox y es muy poco probable que salga para la PS2.
Un abrazo.

MARIANA CECILIA DE LORENZI (9)
Florencio Varela, Buenos Aires.
¡Hola, revista Club Play!:

Me llamo Mariana, tengo 9 años y quería hacerles unas preguntas.

1) Quisiera saber algún truco para el juego The Simpsons Wrestling.

2) ¿Hay algún truco para el Resident Evil: Gun Survivor?

Eso es todo lo que voy a preguntar. Gracias por responder mi carta. ¡Chau!

Club Play: Hola, Mariana. Bienvenida a la Club Play.

1) En números pasados hemos publicado varios trucos para el Simpsons Wrestling (Club Playstation # 32, 34, 35 y 36) Además, lamentamos informarte que no pasamos trucos en el correo (perdoncito).

2) El Gun Survivor no tiene trucos. Bueno, tener sí tiene, pero son Game Shark solamente.

Un beso y volvé a escribirnos cuando quieras.

LUCA CORBO (12)
Capital Federal.
Club Play:

¡Saludos nuevamente! Les escribo para felicitarlos por esta excelente revista y ojalá nunca dejen de hacerla. Estas son mis preguntas...

1) ¿Para cuándo el Kelly Slater's Pro Surfer?

2) ¿Existen trucos para el Shaun Palmer's Pro Snowboarder?

3) ¿Cuánto vale una Memory Card para PS2?

4) ¿Va a salir algún otro Crash?

5) ¿Para cuándo el Tomb Raider de PS2?

Bueno, espero que no tengan que cerrar la revista otra vez (a decir verdad, me puse muy triste... sniff... sniff...).
Les mando saludos.
¡Chau!

Club Play: ¿Cómo anda, caballero? Un honor tenerlo de nuevo en estas páginas.

1) Ya salió y es para PlayStation 2.

2) Sí, tiene. Más adelante vamos a sacarlos (aunque no sabemos cuándo porque no los teníamos en carpeta)..

3) Alrededor de U$S 40 (sí: dólares). O sea, unos 120 pesitos.

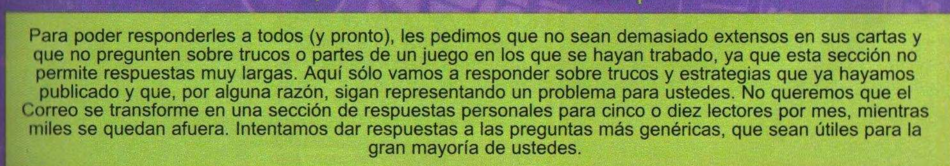
4) No hay ninguna info por ahora al respecto. De todas formas, nos parece medio improbable que SCEA saque un nuevo Crash (al menos, mientras Naughty Dog no acepte volver a desarrollar un juego de Crash).

5) En este mismo número hay un informe completito, completito sobre todo lo que tiene que ver con la actualidad de Tomb Raider y Lara.

Te mandamos un gran saludo, Luca. Nos vemos.

Que se va el cartero, que se va, que se va.

club play



Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

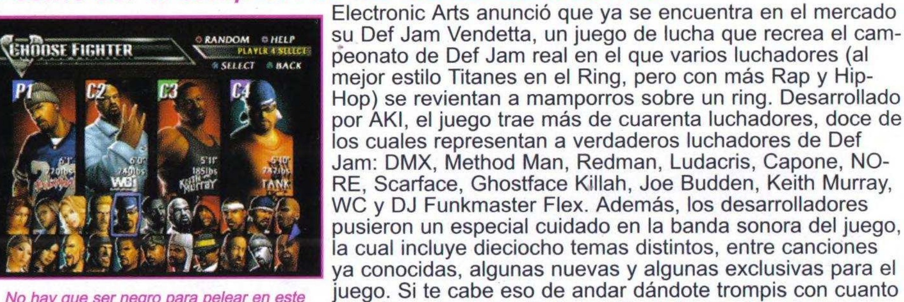
LLEGA EL APE ESCAPE 2
Esta vez, para PlayStation 2.

Parece que las vacaciones de invierno de este año prometen ser entretenidas. Y es que, según Ubi Soft, durante los primeros días de julio estaría desembarcando en Occidente el Ape Escape 2, la secuela del legendario juego de 1999 que se vanagloriaba de ser el primer juego en utilizar al máximo el por ese entonces novedoso sistema Dual Shock de los joysticks de Play. Desarrollado originalmente por Sony Computer Entertainment Japan para -por supuesto- Japón, en Ape Escape 2 personificás a Jimmy, un muchachín que tiene la nada promisoria tarea de recorrer cuanto lugar sea y enfrentarse a cuanto peligro se le presente para poder recuperar a todos los monos que han escapado del parque. Al igual que en el Ape Escape original, capturar a estos monos puede tornarse fácilmente en una pesadilla si uno no tiene paciencia e ingenio. Así que, ya sabés: si tenés una PS2 preparate porque la invasión de los monos ya está llegando.



Como te podrás imaginar, los gráficos del Ape Escape 2 son indudablemente superiores a los del juego original.

DEF JAM VENDETTA
O cómo ser el campeón de las luchas clandestinas.



No hay que ser negro para pelear en este juego... pero parece que ayuda.

Electronic Arts anunció que ya se encuentra en el mercado su Def Jam Vendetta, un juego de lucha que recrea el campeonato de Def Jam real en el que varios luchadores (al mejor estilo Titanes en el Ring, pero con más Rap y Hip-Hop) se revientan a mamporros sobre un ring. Desarrollado por AKI, el juego trae más de cuarenta luchadores, doce de los cuales representan a verdaderos luchadores de Def Jam: DMX, Method Man, Redman, Ludacris, Capone, NORE, Scarface, Ghostface Killah, Joe Budden, Keith Murray, WC y DJ Funkmaster Flex. Además, los desarrolladores pusieron un especial cuidado en la banda sonora del juego, la cual incluye dieciocho temas distintos, entre canciones ya conocidas, algunas nuevas y algunas exclusivas para el juego. Si te cabe eso de andar dándote trompis con cuanto chabón se te cruza, Def Jam Vendetta es el juego para vos. Eso sí: si no tenés una PS2, fuiste.

NUEVO PRESIDENTE PARA SONY
El capo de SCE será el nuevo mandamás del monstruo japonés.

Ken Kutaragi, Jefe Ejecutivo de Sony Computer Entertainment, es quien ha recibido el honor de ser el nuevo presidente de Sony, la megaempresa japonesa por excelencia. A partir del pasado mes de abril, Sony comenzó a funcionar bajo una estructura diferente a la que tenía, consistiendo ahora en cuatro compañías interconectadas y tres grupos de negocios. Kutaragi va a ser la cabeza de dos de esas partes de la nueva estructura: la compañía de redes y el grupo empresarial abocado a los juegos. La compañía de redes centra su atención en la conexión de los diferentes equipos y sistemas electrónicos y digitales que Sony produce, mientras que el grupo de los juegos... bueno: se dedica a los videjuegos, je.

Este buen muchacho es Ken Kutaragi, quien será responsable de que todos esos aparatitos mononos que hace Sony funcionen bien.

BEACH VOLLEY PA' TODO EL MUNDO
Arena en las patas y chicas en bikini.

Parece que el vóley playero (Beach Volley que le dicen) se está convirtiendo en un deporte importante. Los pibes de Acclaim se dieron cuenta de esto y decidieron ponerse a laburar en un juego sobre esta disciplina para PlayStation2. El juego en cuestión se va a llamar... Beach Volleyball (no estuvieron muy originales con el nombre, pero por lo menos uno sabe de qué se va a tratar, ¿no?) y se encuentra en pleno desarrollo en los estudios que Acclaim posee en Cheltenham, Inglaterra. En total va a haber catorce personajes diferentes (¡¡y todos ellos son minitas.!! ups, perdón) más doce escenarios distintos en los que jugar. A medida que vas avanzando, vas a poder mejorar tus movimientos, aprender golpes nuevos, aumentar la velocidad de tu chica y habilitar elementos ocultos. Y si el aspecto de tu minusa no te copa demasiado, no te preocupes: el juego te permite cambiar casi todos los aspectos, desde el color de la piel, el tipo y color de pelo y los accesorios... no: el tamaño de las "bamboleantes" parece que no se puede cambiar (lástima). Beach Volleyball incluye modos de juego como Arcade, Exhibition, Tournament y varios mini-juegos, además de un modo llamado Spring Break en el cual podés seguir la carrera y los logros de tu personaje. Beach Volleyball va a estar disponible, según los pibes de Acclaim, para agosto de este año y será únicamente para PlayStation 2.



A que te dieron ganas de comprarte este juego, ¿no?

NEWSLETTER CLUB PLAY
¡Desde el próximo mes!

¿No te pasa que cada vez que terminás de leer la Club Play las neuronas se te pudren pensando qué juegos va a traer el próximo número? ¿O que te desesperás por saber si la Club Play del mes que viene va a traer los trucos para ese maldito juego que te tiene con los pelos de punta? Bueh, nosotros ahora te damos la posibilidad de que sepas de antemano y antes que nadie lo que la Club Play va a incluir en cada número antes de que salga. Lo único que tenés que hacer es mandar un mail a la misma dirección del correo, *correo_cp@maydaycomics.com*, poniendo en el apartado Asunto (o Subject) la palabra Newsletter (no es necesario que mandes ningún mensaje), y el mes que viene nosotros te vamos a enviar de manera exclusiva un adelanto de todo lo que la Club Play del mes siguiente va a traer. Copado, ¿no? Si no tenés una casilla de mail, andá ya mismo a abrir una.

Los últimos lanzamientos
¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:

Inuyasha: A Feudal Fairy Tale (Pelea - USA)
Miracle Space Race (Carreras - USA)
American Pool (Pool - USA)
Cleopatra's Fortune (Aventuras - Europa)

PS2:

Midnight Club 2 (Carreras USA)
Tom Clancy's Rainbow Six (Acción - USA)
Freedom: The Battle For Liberty Island (Aventuras - USA)
X2 Wolverine's Revenge (Acción - USA)

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

1 - The Lord Of The Rings: Two Towers
2 - Grand Theft Auto: Vice City
3 - Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty
4 - Tenchu: Wrath Of Heaven
5 - Virtual Tennis 2
6 - The Sims
7 - 007 Agent Under Fire
8 - Silent Hill 2
9 - Final fantasy X
10 - Grand Turismo 3

PS2:

1 - Winning Eleven 2002
2 - Final Fantasy 9
3 - Delta Force
4 - Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf
5 - Megaman X 6
6 - NBA Live 2003
7 - Blade
8 - Metal Slug: Submarine
9 - Tony Hawk's Pro Skater 4
10 - Medal Of Honor: Underground

R.V.M
(recreate la vista, mamasa)

Bellas, esbeltas, elegantes, sofisticadas... las modelos se han convertido en las divas por excelencia y no es de extrañar que tantas chicas sueñen con convertirse en una de ellas alguna vez. Pero, cuidado: la vida de una modelo, si bien gratificante, puede ser también dura y sacrificada...

Mirá, cacho... o me apagá' el ventilador, o me alcanzá' la echarpe, ¿vistesss? Porque con la' media' nada más, mestoy congelando...

Wu-Tang Shaolin Style

Raperos devenidos en samurais y ninjas... El Wu-Tang Clan sorprendió a más de uno cuando se puso a hacer videojuegos y se mandó esta maravilla.

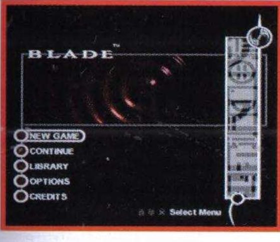
Opciones Extra: Ingresá el código ▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■ como si fuera una password. Ahora, vas a tener habilitadas las opciones ocultas de sangre y fatalities.





Blade

Las dos películas protagonizadas por Wesley Snipes tuvieron tanto éxito entre los amantes de los films de acción, que el videojuego no se hizo esperar. Si te gusta achurar mostros chupasangres, no te pierdas estos trucos para el Blade.







Munición ilimitada: En el menú principal, presioná ⬇, ➡, ⬆, ⬅, L2, L1, R2, R1. Luego, presioná **Start** durante el juego y activá esta opción en el menú de trucos.

Vidas ilimitadas: En el menú principal, presioná ⬅, ⬅, ⬅, ➡, L2, L1, R2, R1. Luego, presioná **Start** durante el juego y activá esta opción en el menú de trucos.

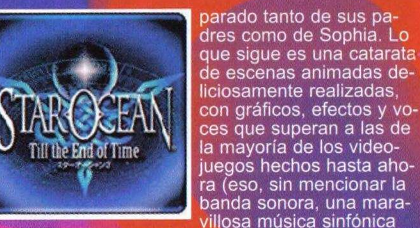
El futuro de los videojuegos ya no es un misterio.

EL PROFETA

Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.



Star Ocean 3



Vamos a decir las cosas claras: si te gustan las aventuras de ciencia ficción, las batallas espaciales, la exploración de mundos extraños, las historias magistralmente narradas y los RPG japoneses, entonces la única excusa que tenés para no comprarte el Star Ocean 3... es que no tengas una PS2.



De los buenos

Star Ocean 3 es uno de esos juegos que te dejan bizco de tanto estar pegado a la tele. Como buena aventura japonesa que es, tiene además una historia tan profunda, intrincada, enigmática y atrapante que solamente se nos ocurre compararla con las de los Final Fantasy. En realidad no te vamos a contar mucho de la historia (para no arruinarte el juego), pero sí te podemos dar unos pantallazos...

Cuatrocientos años después de los sucesos del Star Ocean 2, los terrestres se hallan conviviendo con varias especies alienígenas. Algunos planetas, sin embargo, todavía se encuentran muy retrasados en la cadena evolutiva, y es un principio fundamental de las razas más avanzadas el no intervenir con el desarrollo de otras especies.

Vos tomás el rol de Fate Linegod, un chico humano de diecinueve años, quien llega a un planeta turístico (playas, palmeras, chicas y cosas así) junto con sus padres (qué melón) y su amiga de la infancia, Sophia Esteed (bueh, eso ya está mejor). Pero, mientras las vacaciones transcurren apaciblemente, el centro turístico es sorpresivamente atacado por vaya a saber uno quién, y el pobre Fate se encuentra de repente solo y separado tanto de sus padres como de Sophia. Lo que sigue es una catarata de escenas animadas deliciosamente realizadas, con gráficos, efectos y voces que superan a las de la mayoría de los videojuegos hechos hasta ahora (eso, sin mencionar la banda sonora, una maravillosa música sinfónica que te sumerge todavía más en el juego).

Combates reales

Pero más allá de una historia atrapante y un aspecto visual y sonoro de extrema calidad, lo que realmente te engancha de Star Ocean 3 es su sistema de combate. Tri Aces ha sabido darle al juego batallas que se desarrollan casi en tiempo real. Tenés el control directo sobre uno de los personajes de tu equipo (de hasta tres integrantes) y, a medida que te movés, podés presionar ✖ o ● para atacar al enemigo más cercano con un golpe fuerte o débil respectivamente. Podés también desplegar un menú (que detiene la acción temporalmente) para usar ítems, hechizos, equipar armas y, si las cosas se te pusieron fuleras, escapar (nuevamente, muy al estilo FF). La estrategia juega un rol fundamental en las batallas, ya que los otros personajes son manejados por la computadora de acuerdo con los comandos que vos les diste antes de la lucha. Podés asignar formaciones o hacer que un personaje realice una de hasta seis acciones, desde eliminar a un enemigo o quedarse atrás y proteger a los demás, hasta no hacer absolutamente nada. Y, si no te gusta la manera en que la computadora está haciendo las cosas (o no te convencen las órdenes que les diste a tus compañeros), podés cambiar de personaje en cualquier momento de la lucha y tomar su control por completo (dejando de lado, por supuesto, al personaje que tenías antes). Lo más copado de este sistema de combate es que se parece muchísimo a un verdadero juego de acción más que a un RPG (aunque los resultados terminan dependiendo más de las habilidades de cada personaje que de tus reflejos a la hora de combatir). La acción transcurre de manera ininterrumpida (a menos que actives el ya mencionado menú) y de una forma rápida y furiosa, haciendo que debas ser sumamente preciso a la hora de presionar los botones.

Cada personaje tiene una barra de HP, MP y... Guts. Sí: huevos que le dicen.

Los escenarios y animaciones son un verdadero deleite.

Si a todo esto le sumás decenas de escenarios ricamente detallados, criaturas que se arrastran por todos los rincones (no hay combates al azar en este juego) y toda la potencia de la PS2, podés dar por seguro que Star Ocean 3 es un juego verdaderamente asombroso (personalmente, creemos que los fans de Grandia y FF van a disfrutarlo mucho). Enix y Tri Ace han hecho un trabajo realmente soberbio que vale la pena experimentar. Lo único que tenés que hacer es esperar a septiembre de este año... y comprarte una PS2, por supu.

club play



Breath of Fire: Dragon Quarter



La saga de Breath of Fire continúa, y este Dragon Quarter trae varios elementos que van a sorprenderte... sobre todo si sos un fan de los RPG. Este título en cuestión, desarrollado y distribuido por Capcom (capos si los hay), es parte en tiempo real, parte por turnos y cien por ciento 3D, y puede vanagloriarse de significar un nuevo giro en el género de los RPG de acción para consolas.



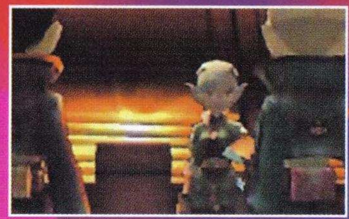
Si bien son caricaturescos, los personajes están magistralmente logrados.

Enterrados vivos

Las cosas han cambiado en el mundo desde la última vez que lo viste. Un sorpresivo cataclismo ha empujado a la humanidad a encerrarse bajo tierra, creando ciudades y rutas subterráneas y viviendo allí por generaciones. Tanto tiempo ha pasado la raza humana bajo tierra, que ya nadie recuerda cómo eran la superficie o el cielo. Debido a esto, vas a pasar gran parte de la aventura deambulando y explorando túneles, pasadizos subterráneos y recintos enterrados, en un mundo que, a pesar de ser parte de un RPG, roza más lo tecnológico que lo fantástico.Y a medida que vas avanzando por este subterráneo complejo industrial, te vas acercando más al misterioso y olvidado mundo exterior, y descubriendo poco a poco la misión que te corresponde cumplir.

Gráficos impecables

Los escenarios tienen una onda muy cartoon, con colores que pueden variar de tonos chillones y vivos, a grises, ocres y apagados, dando una sensación maravillosa de encierro y creando atmósferas exquisitas. Y estos escenarios terminan siendo el marco perfecto para los personajes, que también tienen una onda caricatura (animé, mejor dicho) y que están realizados en un magnífico 3D, con expresiones que son más creíbles que las de muchos personajes supuestamente "reales" de otros juegos. Pero, de todas formas, no te pienses que vas a encontrarte con una historia simpaticona, sino todo lo contrario. Y el sistema de juego está pensado para engancharte durante horas y horas. Tan es así, que para averiguar el cien por ciento de la historia y los por qué de cada uno de los personajes principales del juego, vas a tener que jugar al Dragon Quarter en más de una oportunidad. Pero, tranqui: esto no quiere decir que tenés que empezar de cero cada vez. Los chicos de Capcom saben que, si te pasaste 30 horas frente a la tele, dale que dale con el joystick sólo para descubrir que tenés que pasarte otras 30 horas similares para descubrir todos los misterios de la historia, lo más probable es que termines por revolear la Play contra la tele. En Dragon Quarter, cuando termines el juego y decidas probar por segunda vez, te vas a encontrar con que el juego es un toque más sencillo y que tenés en tu inventario los objetos que conseguiste durante la partida anterior, amén de varias de las habilidades que habías aprendido.



Los efectos de iluminación en 3D son una joyita.



Los fondos recrean a la perfección el mundo subterráneo e industrial del juego.

Golpizas... pero con ingenio

En Dragon Quarter, los combates merecen una atención especial. Se trata del viejo y querido sistema por turnos, con AP (Action Points) pero con ciertos segmentos en tiempo real, lo que le da una onda muy estratégica. Y la estrategia en estos combates es crucial. Ubicar a tus personajes antes de que se queden sin opciones y acorralar a un monstruo enemigo puede llegar a volverse un verdadero arte. Podés también colocar trampas, realizar distracciones y proteger mediante muros de energía a tus compañeros heridos, además de aprender a utilizar las irregularidades del terreno a tu favor, cosa que vas a ir aprendiendo a medida que luches contra las muchas "Criaturas Diseñadas" del juego (mutantes modificados mediante bioingeniería, que pueden variar desde fuertes hombres-cerdo, hasta escurridizos hombres-murciélago).

Con Breath of Fire: Dragon Quarter Capcom se mandó un soberbio juego de aventuras, que mezcla a la perfección el RPG, la acción y varios elementos sorpresivos que ayudan a darle a este título un interés aún más profundo. Una variante muy copada a los RPG que veníamos viendo para PSX y PS2 (éste, como te imaginarás, es para la última). Nos gustaría contarte más sobre este juego (hay mucha tela para cortar todavía), pero nos estamos quedando sin espacio. Si te interesa, para julio de este año el Breath of Fire: Dragon Quarter va a estar en el mercado. Estate atento.

club play



Y, sí... por ahora está en ponja. Pero la versión en inglés no va a tardar en salir.

Pitfall Harry

Sí, el viejo y querido Harry está de vuelta. ¿Es esto bueno? Cuando nos enteramos


El bueno de Harry ha regresado.

de que este Pitfall Harry iba a salir para PlayStation 2, lo primero que pensamos fue "Uy, Dió... Otro Pitfall no...". Pasa que, a excepción del Pitfall original, todas y cada una de sus secuelas (para diferentes consolas) fueron una verdadera *"pitfiada"*: aburridas, lineales, monótonas y para nada originales. Pero parece ser que esta nueva entrega del muchachín explorador de selvas promete ser muy diferente al resto...

Regreso a los orígenes

Más allá de que posee gráficos que ningún otro Pitfall soñó tener jamás (después de todo, se trata de un juego para PS2), uno de los motivos que nos lleva a pensar que esta nueva aventura será mejor que las anteriores, es que Harry ha vuelto a ser el simple cazador de tesoros que era en el primer juego. Harry es ahora miembro de una expedición de cazadores de tesoros cuyo avión se estrella en plena jungla. Los restantes sobrevivientes han quedado esparcidos y perdidos en la selva, y un moribundo y viejo aventurero le encarga a Harry la tarea de hallarlos a todos, al tiempo que debe enfrentarse a una banda rival de inescrupulosos cazadores y juntar todos los tesoros que haya en la jungla para devolverlos a sus verdaderos dueños. Para ello, el viejo le da a Harry el Hero's Handbook, o Libro del Héroe, cuyas páginas están diseminadas a lo largo de los niveles del juego y las cuales lo ayudarán a aprender nuevos movimientos. Y estos movimientos son algo nuevo que la gente de Edge of Reality está probando. Basado en un sistema llamado Direct Control, el juego te permite controlar la mano derecha de Harry con el stick análogo derecho y la mano izquierda con el izquierdo, lo que permitiría una inmensa cantidad de movimientos combinados para salir de los distintos problemas con los que te vas a topar a lo largo de la aventura. Y, si tenés dificultades para averiguar cómo se usa tal o cual movimiento o tal o cual objeto, el Libro del Héroe está ahí para ayudarte.

Selva, peligros, selva, tesoros, selva...


¡Ja, ja! ¡Paso por encima de los cocos en una liana! ¡Soy un piola bárbaro!


Glup... y esto es lo que pasa cuando te caés de la liana...

La gente de Activision ha asegurado que el juego contendrá más de cincuenta niveles... lo cual podría convertirse en un verdadero bodrio si todos ellos son en la jungla. Por lo que la variedad de escenarios es un punto clave en Pitfall Harry y los desarrolladores lo saben. En principio, hay dos tipos de niveles distintos: aquellos


Harry jugando al Quemado con uno de los aborígenes.

lineales en los que solamente tenés que seguir el camino hacia adelante (al mejor estilo Crash) y otros más extensos y con elementos de aventura, en los que te vas a encontrar con puzzles que resolver, lugares ocultos que descubrir e, incluso, algunos Bosses que eliminar.

Pero la cosa no termina acá, porque los niveles no serían todos en plena jungla, sino que, según lo dicho por los pibes de Activision, nos vamos a encontrar con diferentes escenarios como cavernas y laberintos subterráneos, ruinas antiguas, cumbres nevadas y cuevas sumergidas. Y, como dijimos antes, va a haber distintas maneras de sortear los peligros o de avanzar en la aventura. Por ejemplo, en una parte del juego, Harry se encuentra frente a un río de agua helada y debe cruzar al otro lado. Podés usar el pico para escalar la ladera de piedra y pasar por arriba, o podés usar el bote inflable y remar hasta la otra orilla. Ambas opciones, por supuesto, tienen sus propios peligros y sorpresas.

Esperemos que la gente de Activision no se quede sólo en promesas, porque sería realmente lindo ver a un personaje clásico como Harry volver a ser el protagonista importante que alguna vez fue. Pitfall Harry pinta para ser un muy buen juego que mezcla aventura, puzzles, ingenio y la acción propia de las plataformas. Pero, por lo pronto, vamos a tener que esperar a fines de este 2003 para comprobar si Harry ha renacido o si está para que lo enclaustren definitivamente en un geriátrico.

Onimusha 3


Este pibe no es otro que Keiji Inafune, el creador de las sagas de Megaman y Onimusha. Un capo, che.

Samanosuke Akechi, el heróico samurai del primer Onimusha, hace su regreso en un juego que trae muchas novedades con respecto a los anteriores. ¿Por ejemplo? Bueno, ahora va a tener como compañero de juergas a un muchacho bastante conocido, francés él y con fama de duro. ¿Viste las fotitos? Sipi: nada menos que Jean Reno (El Perfecto Asesino, Ronin, Godzilla). Si bien en el juego se va a llamar Jacques Blanc, Reno participó en todas las secuencias de Motion Capture y prestó su rostro para que Blanc tenga su misma caripela.

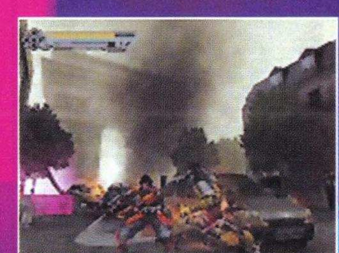
De acá para allá

Seguro que te va a parecer raro ver a un francés como Jean Reno en el Japón feudal. Pero la cosa es que, si bien el juego comienza en el Japón de 1582, Samanosuke es pronto transportado en el tiempo a la París de 2004. Allí, su camino se cruza con el de Jacques y ambos lucharán a brazo partido contra los demonios que han invadido la ciudad hasta llegar finalmente a enfrentarse al amo del mal: Nobunaga. Keiji Inafune, padre de Megaman y de Onimusha, confía en que, de esta manera, la tercera parte de este juego tenga una mayor repercusión en Europa de lo que tuvieron las anteriores (que fueron suceso, sobre todo, en Japón y Estados Unidos). Tan determinado está don Inafune, que contrató incluso a dos grandes del Japón: Takashi Yamazaki, un renombrado director de cine japonés con una vasta experiencia en el cine chino de Hong Kong y quien se encargará de dirigir las escenas animadas, y Donnie Yen, un famoso coreógrafo de películas de artes marciales y combates, quien será el director de todas las secuencias de acción del juego (que serán muchas, como te imaginarás).

3D en cada detalle

Pero el mayor cambio que trae el Onimusha 3, al menos en la parte tecnológica, es el uso de escenarios 3D en tiempo real. A diferencia de los fondos "artísticos" de los dos juegos anteriores, Inafune decidió que su equipo tenía la tecnología suficiente como para realizar los escenarios en verdadero 3D, creando fondos y ambientes increíblemente reales e interactivos. Claro que esto también va a traer consecuencias sobre los controles del juego: Onimusha 3 ya no va a tener nada que ver con los controles onda Resident Evil que tuvo hasta ahora. De todas formas, todavía no pudimos com-


¡Eh! ¡¿Quesquesé?! ¡Ye ne sui pá an paté de fuá! ¡Ye sui Yan Guenó!".


Samanosuke achurando un demonio en pleno París.

probar cuáles van a ser los cambios en estos controles ya que la demo del Onimusha 3 no es jugable, sino un trailer que mezcla escenas animadas (absolutamente maravillosas) con varias secuencias de lo que será el juego en sí (igualmente maravilloso). La demo presentada por Capcom comenzaba con una escena animada en un tranquilo café parisino, en el que una mujer leía apaciblemente el diario mientras se deleitaba con una taza de humeante café. De pronto, algo llama su atención y la mujer en cuestión levanta su vista al cielo para ver a un asqueroso demonio-insecto y a varios zombies samurais. Luego de exclamar "Sacre bleu", la infortunada mujer es decapitada y el infierno y el caos se desatan en toda la ciudad. Y es acá que entran en escena los dos muchachitos de la peli. Samanosuke y Blanc van a tener cada uno armas distintas, habilidades únicas y movimientos diferentes, lo que asegura que cada uno ofrezca una aventura distinta a la hora de jugar al Onimusha 3. Si bien no ha habido ningún dato sobre las armas que cada uno va a usar, es de suponer que Samanosuke va a mantener en esencia las armas que ya le conocemos, mientras que a Blanc lo pudimos ver usando armas de fuego y una especie de látigo de energía.

Zombies, demonios y sangre

Con la misma acción y adrenalina de los juegos anteriores, Onimusha 3 va a estar repleto de combates, seccionamientos, descuartizamientos, sangre por todos lados y todas esas cosas lindas que gustan tanto a los pequeñuelos de hoy en día, pareciéndose mucho más al Onimusha original que a su segunda parte, la cual tenía más elementos de RPG. La salida del Onimusha 3 en Japón todavía se encuentra muy lejana (marzo de 2004), por lo que vamos a tener que esperar bastante más pa-


Los escenarios del juego son una cosa de locos.

ra que salga en Occidente. Pero si la demo no jugable de este título resultó ser tan grosa e impactante, no me imagino las cosas que pueden llegar a hacer los pibes de Capcom en todo el año que les queda por delante. Una verdadera joya para PS2.

Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

SUPER SHOT SOCCER



Los locales ganan por 99 goles
800F0E900063
Los locales siempre con 0 goles
800F0E900000
Los visitantes ganan por 99 goles
800F0E920063
Los visitantes siempre con 0 goles
800F0E920000

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN



Comenzar con todas las armas y armaduras
D00A7CF60000
300A84C90001
D00A7CF60000
300E868B000A
D00A7CF60000
800E86742122
D00A7CF60000
800E86762324
D00A7CF60000
800E86782526
D00A7CF60000
800E867A2728
D00A7CF60000
800E867C0029
Al comenzar un nuevo juego seleccionás el nivel
D0011CA03130
D01CAA8606D0
801CAA860608
D0011CA03130
D01CAA8A08F0
801CAA8A0940
Presioná L1+L2 para llenar la energía
D00A83C40005
801CAA740190
D00A83C40005
801CAA760190
Presioná R1+R2 para llenar la magia
D00A83C4000A
801CAA7A0190
D00A83C4000A
801CAA7C0190

FIFA SOCCER 2002 MLS



Los visitantes siempre con 0 goles
8003A59C0000
Los visitantes ganan por 50 goles
8003A59C0032
Los locales siempre con 0 goles
8003A5980000
Los locales ganan por 50 goles
8003A5980032

DIGITAL CARD BATTLE (DIGIMON)

Todas las cartas
50009A020000
800C9E10C7C7
Presioná L1 para bajar el HP de tu oponente
D01DDE92FBFF
800D02040032



Presioná L2+R2 para tener el ataque con ● al máximo en el jugador 1
D01DDE92FCFF
800B3E86270F
D01DDE92FCFF
800B3EC4270F
Presioná L2+R2 para tener el ataque con ● al máximo en el jugador 2 (en modo Friend Battle)
D01DDEB6FFFC
800CF996270F
D01DDEB6FFFC
800CF9D4270F
Presioná L2+R2 para tener el ataque con ▲ al máximo en el jugador 1
D01DDE92FCFF
800B3E88270F
D01DDE92FCFF
800B3EC6270F
Presioná L2+R2 para tener el ataque con ▲ al máximo en el jugador 2 (en modo Friend Battle)
D01DDEB6FFFC
800CF998270F
D01DDEB6FFFC
800CF9D6270F
Presioná L2+R2 para tener el ataque con ✖ al máximo en el jugador 1
D01DDE92FCFF
800B3E8A270F
D01DDE92FCFF
800B3EC8270F
Presioná L2+R2 para tener el ataque con ✖ al máximo en el jugador 2 (en modo Friend Battle)
D01DDEB6FFFC
800CF99A270F
D01DDEB6FFFC
800CF9D4870F
Presioná ■ para llenar tu HP
D01DDE927FFF
800B3E84270F
Presioná ■ para llenar tu HP en el jugador 1 (en modo Friend Battle)
D01DDE927FFF
800B3ED4270F
Presioná ■ para llenar tu HP en el jugador 2 (en modo Friend Battle)
D01DDEB6FF7F
800CF994270F

Clásicos

Bomberman World

Si una de tus pasiones, aparte de jugar al fulbo y comer las milanesas de la vieja, es poner bombas, entonces este juego es perfecto para vos... siempre y cuando sólo lo hagas virtualmente hablando, por supu.





Modo Battle Megamix: Ingresá la password **8686**. Para la versión japonesa, ingresá la password **1616**.

Modo Pure War: Ingresá la password **1622**. Para la versión japonesa, ingresá la password **4622**.

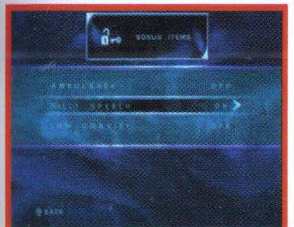
Modo Crazy Blocks: Ingresá la password **6833**.

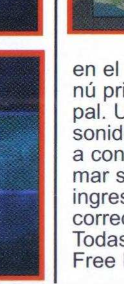
World's Scariest Police Chases

Y, era lógico... hay días en que los ratis se aburren tanto que, para joder un rato, ponen cámaras en sus patrullas y se mandan a perseguir cuanto incauto criminal se crucen. Y como resultado obtenemos este juego que, fuera de joda, es de lo mejor..

Todos los extras: Presioná ←, →, L1, R1, ●, ■, R2, L2 en el menú principal. Un sonido va a confirmar si lo ingresaste correctamente. Todas las armas en Free Patrol y todos los bonus van a estar activados en las opciones.







Todas las ubicaciones para comenzar en Patrol Mode: En el menú principal, presioná ↓, ↑, L2, L1, ✖, ▲, R2, R1. Un sonido va a confirmar si hiciste bien el truco. Ahora podés comenzar desde cualquier ubicación en Free Patrol.



ESTRATEGIA 2º PARTE



Por Adrián Carrión y Alejandro Prieto.

CONTROLES



Las pesadillas que antes te acecharon están de vuelta. Las horrorosas criaturas que debiste enfrentar han regresado. El peligro que creíste haber detenido respira nuevamente. Devil May Cry 2 no representa una aventura sencilla de superar... y en esta segunda y última parte podés poner fin definitivamente a la aberrante amenaza.

Devil May Cry 2

Si tuviste el buen ojo de gastarte unos morlacos en el Devil May Cry 2, seguro que te habrás sorprendido al comprobar que el juego no contenía uno, sino dos DVDs en su interior. Luego de la estrategia completa que te dimos en el número pasado y que correspondía a la gesta de Dante y todo el primer disco, ha llegado la hora de presentar en sociedad a Lucía.
La forma de jugar esta aventura de Lucía no difiere mucho de la de Dante. Pero las similitudes terminan ahí. Lucía, a diferencia de Dante, es un Protector, no un Cazador. La dificultad de los enemigos varía notablemente mientras que los Bosses se comportan ahora de una manera mucho más agresiva y utilizan ataques especiales en los modos Hard y Must Die. Sí: este segundo disco representa un desafío mayor que el anterior. No estamos seguros de si fue una buena idea darle la gesta más peligrosa y difícil a Lucía en lugar de a Dante (quien es, en definitiva, el protagonista de la historia). Pero, bueh... los pibes de Capcom suelen acertar en lo que deciden, así que vamos a darle cierto crédito. Por lo pronto, acompañanos en esta nueva aventura de la mano de la bella Lucía...

Disco 2 - LUCIA

Misión 1

"Hacia el sur, el protector hallará el tiempo".
Guía para el Protector, capítulo 1, versículo 3.

Primero que nada, revisá toda el área para hallar 45 orbs rojas diseminadas por ahí. También podés romper las tuberías de los techos para hallar algunas más. Luego de que las tengas, mandate por la puerta, seguí hacia adelante y andá hacia la arena. Matá a los Agonofinis y saltá por el hoyo en la pared hacia el área exterior. Saltá hacia el agua y revisá la reja cerca de la gran pared de la alcantarilla **(foto 1)** para hallar la primera sala secreta **(foto 2)** y agarrar el primer fragmento de la orb azul. Ahora, corré por la calle hacia la estatua y saltá sobre la cornisa para conseguir el segundo fragmento de la orb azul. Seguí por la calle, matando a los Agonofinis a medida que van apareciendo y saltá sobre los techos para luego llegar hasta el gran edificio que está cerca de la puerta grande (la que está al final de la calle). Sobre el pilar hay orbs rojas. Seguí por la calle luchando contra los bichos hasta que una escena animada aparezca. Matá a los Savage Golems y subí los escalones pasando el arco para saltar luego sobre el hombro de la gran estatua de la pared y, desde ahí, a su cabeza para agarrar el tercer fragmento de la orb azul. Saltá ahora hacia abajo y dirigite hacia la montaña (no te olvides de la orb roja que está en la torre de vigilancia). Cuando llegues a la cima, destruí las estatuas y revisá la cara que está a la izquierda de la puerta doble para hallar otra sala secreta y el cuarto fragmento de la orb azul. Pasá por la puerta doble para terminar la misión.


1


2

Misión 2

"El corazón aéreo dará al Protector la chance de alcanzar los cielos".
Guía para el Protector, capítulo 1, versículo 8.

Agarrá las orbs que veas por ahí y pegale la orb brillante que hay arriba. Matá a los Goatlings y vas a conseguir el Aerial Heart. Volá ahora hasta la cornisa que hay arriba para conseguir más orbs y saltá dentro del hoyo. Subí por las escaleras, saltá sobre la plataforma y matá a los Agonofinis. Saltá ahora hacia la plataforma de arriba y destruí la estatua para conseguir algunos dardos. Arriba hay un fragmento de la orb azul. Ahora, saltá hacia la plataforma opuesta al lugar en el que agarraste los dardos y seguí hacia arriba por las plataformas hasta hallar un generador de orbs. Golpealo para conseguir varias orbs más y continuá saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a una que tiene forma circular. Recargá tu Devil Trigger si lo necesitás y volá hacia la orb brillante. Golpeala hasta que se active y volá hacia la puerta que se acaba de abrir. Acá, aprovisionate de todos los ítems que necesites y subí las escaleras. Destruí las estatuas para conseguir orbs y, cuando te hayas

Continúa en la próxima página.

adentrado lo suficiente en el recinto, te vas a encontrar con Tartarussian...

BOSS 1: TARTARUSSIAN

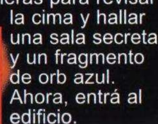
Este muchacho es una enorme armadura con dos grandes esferas que usa para atacarte. Puede golpearte con ellas a distancia o usarlas para alejarte de él si te acercaste demasiado. La verdad, este es un Boss bastante fácil. Lo que tenés que hacer es acercarte a él, activar tu Devil Trigger y comenzar a quitarle la vida. Cuando el Devil Trigger se agote, alejate y lanzale cuchillos hasta que se recargue. Seguí haciendo esto y no vas a tener problemas en derrotar a Tartarussian. Luego, entrá en la pequeña área que se acaba de abrir para agarrar la Arcana Spada y otro fragmento de la orb azul. Subí las escaleras, agarrá las orbs y saltá por encima de la pared para terminar la misión.

Misión 3

"Tiene muchos brazos, pero un solo corazón, mientras espera al Protectoren las profundidades del agua".
Guía para el Protector, capítulo 4, versículo 5.

Corré por la calle hasta el área abierta y mandate por la calle principal hasta que una escena animada se active. Luego, esquivá los agujeros mágicos hasta estar cerca del Goatling. Matalo y mandate por la gran puerta de madera que hay a la izquierda. Agarrá la Klyamoor, salí de la sala y pasá por la puerta de piedra. Seguí por la calle y saltá sobre los ornamentos que hay en la pared que está enfrente tuyo. Saltá ahora hacia el siguiente y luego hacia arriba para agarrar la orb azul. Volvé abajo y matá a los Msiras. Saltá sobre los bloques que están al costado de la calle para agarrar varias orbs. Luego de que hayas matado a todos, tanto en la cima como en la base de la colina, pegale al arco que hay al final de la calle y, luego de que lo abras, seguí por la calle. Subí por el desfiladero de la izquierda para hallar un fragmento de orb azul y luego saltá hacia abajo en dirección a la cascada para hallar un generador de orbs. Luego de haberlo maltratado lo suficiente, mandate hacia el muelle. Por ahora, no le des bola al arco que se encuentra a tu derecha. Agarrá cualquier orb que se te pudiera haber olvidado y metete en el edificio que hay al final del área. Matá a los Agonofinis que hay acá y revisá los grabados de la escalera para hallar una sala secreta **(foto 3)** y un fragmento de orb azul. Mandate ahora por la puerta que está al final de las escaleras sin olvidar las orbs rojas escondidas en el techo. Saltá encima del aparato que hay en el fondo de la sala y subí para agarrar una gran orb roja. Agarrá el Healing Heart y cualquier ítem que necesites, y salí de la sala. Andá al exterior y corré por el camino que está pasando el arco (el que dejaste pasar antes). Agarrá las orbs y subí las escaleras para revisar la cima y hallar una sala secreta y un fragmento de orb azul. Ahora, entrá al edificio.







BOSS 2: JOKATGULM

Este bicharraco basa sus ataques en sus tentáculos y su aliento venenoso. Lo que tenés que hacer es (a pesar de que tu instinto te diga lo contrario) mandarte en medio de los tentáculos y atacar la cabeza de Jokatgulm. Si usás el Devil Trigger, el Boss va a caer sin haberte hecho mucho daño. Con Jokatgulm muerto, agarrá las orbs y mandate por la puerta que se acaba de abrir **(foto 4)**.

Misión 4

"Esquiva las tuberías llameantes y deambula por las rotas calles de la ciudad para que, cuando el momento llegue, el camino se revele".
Guía para el Protector, capítulo 5, versículo 6.

Saltá sobre el túnel de entrada para agarrar un fragmento de orb azul y, luego, mandate por el túnel, matando a los Infestants. Agarrá el Offence Heart y seguí por el túnel hasta la calle. Te vas a encontrar con nuestro viejo y querido...

Continúa en la próxima página.

Devil May Cry 2

BOSS 3: ORANGGUERRA

Este monito simpaticón tiene cuatro tipos de ataque. Se vuelve una bola con la que se lanza contra vos, te agarra y te saca vida, te lanza lejos golpeándote con los brazos y te dispara una bola de energía azul. A pesar de esto, Orangguerra no es un oponente muy difícil (ignorá a los pajarillos). Primero, dale duro con tus cuchillos girando en círculos para sacarle una buena cantidad de vida y esperá a que se transforme en bola. Ahora, activá el Devil Trigger y hacelo puré. Orangguerra va a caer más rápido de lo que te imaginás. Ahora, entrá al túnel y dirigite hacia el área principal.

BOSS 4: INFESTED TANK

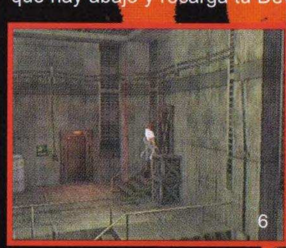
Como buen tanque que es, este Boss te ataca con su cañón (que dispara una carga explosiva) y con sus ametralladoras (si es que te subís a él). Lo que debés hacer es subirte al puente y lanzarle tus cuchillos desde ahí. Así de simple. El Boss no va a poder tocarte siquiera. Si tenés ganas, podés activar tu Devil Trigger para despacharlo más rápido.

Misión 5

"El Protector debe levantarse para confrontar el destino cara a cara".
Guía para el Protector, capítulo 7, versículo 1.

Andá hacia adelante y saltá hacia abajo, a la sección del medio. Matá a los enemigos que haya ahí (si querés) y saltá hacia el otro lado para pasar luego por la puerta. Mandate por el corredor, saltá para agarrar la orb y pasá por la puerta. Saltá sobre el avión, agarrá la orb y entrá por la parte posterior del mismo. Rompé la caja, agarrá la Cranky Bomb, salí del avión y mandate por la puerta que está cerca de la parte posterior del mismo. Golpeá la orb hasta restablecer la energía y salí de la sala. Volvé por donde viniste, mandate por el corredor y por la puerta y, ahora, saltá hacia abajo hasta la sección media. Saltá luego hacia la plataforma en la que empezaste el nivel y entrá por la puerta del garage. No te preocupes mucho por el Evil Heart ya que te vas a deshacer de él muy pronto. Saltá hacia la sección inferior, no les des bola a los Puias y movete alrededor de los tanques de gas para conseguir un fragmento de orb azul. También podés hacerte con un corazón dorado si andás con ganas de trepar por las tuberías. Mandate por la puerta que hay ahí cerca y pegale a la orb hasta que el escudo de fuerza desaparezca. Bajá las escaleras y, cuando te encuentres con enemigos, dejá que los Spiceres hagan su trabajo. Pasá por la puerta que hay abajo y recargá tu Devil Trigger si lo necesitás (si no andás apurado de tiempo, podés usar tu Healing Heart para ganar vida del Devil Trigger). Entrá ahora al área central y encargate del generador de orbs. Volá luego hacia la parte más alta para agarrar el Flame Heart. Saltá hacia abajo y mandate por la puerta. Saltá hacia el piso, pasá por el pequeño hoyo en la pared, caminá por el corredor y usá el Evil Heart: vas a conseguir el Electro Heart **(foto 5)**. Salí ahora del corredor y pasá por la puerta que se acaba de abrir. Mandate por el túnel, matá a las Blood Goats y agarrá las orbs. Rompé las cajas y saltá sobre las vigas para conseguir más orbs. Andá hasta el ascensor, matá a los Flamebats y, cuando el ascensor se detenga, salí de él. Detrás de la puerta de la derecha se esconde una sala secreta **(foto 6)** y un fragmento de orb azul. Pasá por la puerta para terminar el nivel.





Misión 6

"El Protector, el rey y la verdad".
Guía para el Protector, capítulo 1, versículo 3.

Matá a los Savage Golems y a los Demonochorus para encontrarte cara a cara con...

BOSS 5: LARVAE Y NOCTPTERAN

El Noctpteran éste es una especie de polilla gigante que deja caer huevos que se transforman en sus gusanitos: los Larvae. Los que te atacan, en realidad, son los Larvae. Pero si no matás al Noctpteran, estos gusanos inmundos no van a parar de aparecer. Todos los ataques pueden ser esquivados usando el

Continúa en la próxima página.

comando Evadir (foto 7). Y, de hecho, la clave está ahí. Es necesario que uses este comando una y otra vez si no querés perder vida y tiempo. Atacá normalmente: no es necesario que uses el Devil Trigger, aunque te puede llegar a sacar de un apuro si las cosas se pusieron fuleras.

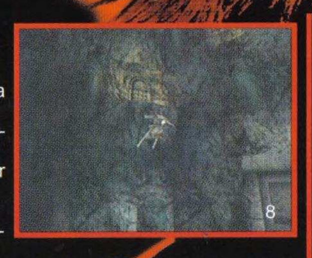


Una vez que los hayas vencido, agarrá el fragmento de orb azul (lo ves durante la escena animada) y activá el Devil Trigger para volar hacia la parte superior de los pilares en donde vas a hallar más orbs. Ahora tenés que volar de vuelta hacia la cornisa que está a la derecha de donde agarraste el fragmento y revisar el hoyo que hay ahí para hallar una sala secreta y otro fragmento más. Lanzate al agua y buceá hacia la zona que está justo debajo de donde hallaste el primer fragmento para conseguir la Bowgun. Nadá ahora por la puerta para salir del nivel.

Misión 7

"Santo y maligno al mismo tiempo, algunos misterios deben ser extinguidos".
Guía para el Protector, capítulo 1, versículo 3.

Nadá por el corredor hasta un pequeño nicho para agarrar una orb azul. Subí por el hoyo y seguí el rastro de orbs hasta pasar por la puerta. Agarrá el Aqua Heart del pedestal, matá a los Auromancers y saltá sobre la cornisa que está arriba de donde agarraste el Aqua Heart. Saltá hacia la sala siguiente y quebrá las urnas para conseguir más orbs. Saltá ahora hacia la puerta de la izquierda **(foto 8)** y revisala para descubrir una sala secreta y el decimoquinto fragmento de orb azul. Mandate ahora por el corredor de la derecha (imagino que no te habrás olvidado de las Klyamoor en el hueco de la izquierda) y saltá al agua, nadando hasta el siguiente recinto. Salí por el hoyo que te muestra la escena animada, matá a los Sargassos para que no te molesten y encendé las seis orbs que hay en la sala. Una vez hecho esto, varias plataformas van a aparecer: saltá por ellas para activar la orb que hay arriba. Nadá de regreso hacia la sala anterior y bajá por el hoyo. Hacete con todos los ítems que consideres necesarios y atravesá la puerta...



BOSS 6: TATEOBESU

Este pescadote puede llegar a ser muy molesto. Lo que tenés que hacer es nadar alrededor de él, disparándole con tu Bowgun. Tateobesu es fácil de esquivar. Cuando se oculte, ubicá la parte del agua que hace olas o puede morderte. Como siempre, el Devil Trigger hace que las cosas se terminen más rápido. Pero, si no querés ser herido, usalo cuando Tateobesu cargue contra vos para evitar el daño **(foto 9)**. Eso sí: nunca dejes de dispararle. Cuando muera, nadá hacia arriba por el hoyo para terminar la misión.



Misión 8

"Derrota al prisionero en el abismo y dale al Cazador la misteriosa vasija".
Guía para el Protector, capítulo 9, versículo 9.

Justo encima del lugar desde donde salís (a la derecha), hay una pequeña área que oculta una sala secreta y un fragmento de orb azul. Destruí las cuchillas y agarrá la orb dorada de detrás de los pilares (si la necesitás), sumergite por el hoyo y emergé para luego caminar hacia el gran ojo y examinarlo. Cuando la bola de fuego aparezca, usá tu espada para desviarla de regreso hacia el ojo y golpearlo. Hacelo tres veces para romper el ícono y hacer que el nivel del agua suba. Matá a los Erupt Cells y revisá detrás de la estatua rota para hallar un fragmento de orb azul. Nadá ahora hacia el área iluminada (que está arriba de donde estaba el fragmento) para conseguir varias orbs rojas y mandate luego por el hoyo para salir del agua. Dale al generador de orbs para conseguir más orbs, mandate por el corredor y metete en el agua una vez más. Nadá hasta la siguiente sala, matá a los Erupt Cells y dirigite hacia adelante y hacia abajo por el hoyo del suelo. Agarrá la orb azul y las otras orbs que haya ahí, y nadá de regreso por el túnel para subir por el hoyo que está pasando los pilares. Salí del agua y pasá por la puerta. Examiná el relieve que brilla y saltá hacia las baldosas. Rompé ocho orbs y la cascada de plataformas va a aparecer. Saltá por ellas hasta la puerta **(foto 10)** y matá a los Gbuthumiras. Lo que tenés que hacer a continuación es equiparte las orbs debilitadas. Golpealas para debilitarlas pero no las rompas. Cuando todas estén débiles, rompelas y mandate hacia la siguiente sala para agarrar el Quick Heart. Agarrá las orbs que veas y mandate por el corredor. Rompé la estatua para conseguir varias orbs más y pasá por la puerta.

Continúa en la próxima página.



BOSS 7: PLUTINIAN

Plutinian es una armadura gigante que tiene dos enormes mazos con los cuales te ataca, además de lásers que salen de las paredes y la habilidad de invocar Agonofinis para ayudarlo. Si estás en modo Normal o Hard, podés quedarte lejos y tirarle cuchillos hasta que muera. Pero con el Devil Trigger es más rápido. Los monstruos que invoca no suelen hacer mucho daño y Plutinian no es tan duro y tiene una puntería pésima. En cambio, en el modo Lucía Must Die, las cosas se complican un poco más y vas a tener que echar mano del Devil Trigger seguro. Subite al pedestal para terminar la misión.

Misión 9

"Para probar su propia identidad, el Protector apunta una espada hacia el decadente rey".
Guía para el Protector, capítulo 10, versículo 5.

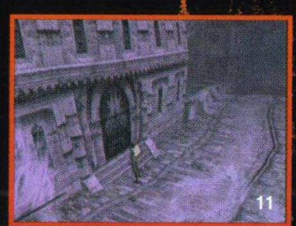
BOSS 8: ARIUS

Arius es el tipo al que has estado persiguiendo todo este tiempo. Tiene la habilidad de invocar Abyss Goats y Jomothumsiras, te dispara una esfera de energía negra para envolverte y te dispara con su arma desde lejos, eso sin mencionar el agujero negro que te succiona y luego te escupe. Vos, simplemente usá tus cuchillos para debilitarlo y, cuando se dirija hacia las mesas de los costados, golpealo con todo. No tiene mucha vida y es relativamente fácil de matar. El problema surge en el modo LMD, en el cual sus monstruos son más poderosos que él.

Misión 10

"Cuatro luces abrirán la puerta sellada, pero también invitarán al horrendo a mostrarse".
Guía para el Protector, capítulo 11, versículo 7.

Andá hacia adelante y agarrá la orb que está encima del pilar. Matá a las Abyss Goats y activá la orb celeste, golpeándola. Luego, revisá la puerta del lado izquierdo de la calle para hallar una sala secreta **(foto 11)** y un fragmento de orb azul. Mandate por la calle, saltá a los techos y andá hasta el lugar de los Msiras. Agarrá la orb dorada y activá la segunda orb celeste. Saltá hacia la arena, matá a los Auromancers y a los Msiras y agarrá la orb azul. Saltá fuera de la arena y mandate por el callejón cercano para activar la tercera orb celeste y continuar. Entrá a la gran zona abierta y agarrá el Zambak. Matá a los Golems, mandate por la calle, matá a los Agonofinis y continuá. Hay un camino a tu izquierda. Si tenés que comprar ítems, hacelo. Cuando estés listo, agarrá por ese camino, matá a los diferentes monstruos que te salgan al paso y saltá hacia la parte superior de la escultura del edificio para agarrar algunas orbs rojas. Saltá ahora hacia la cornisa y activá la cuarta orb celeste. Pasá por la puerta grande y golpeá el ojo.



BOSS 9: PHANTOM

La araña gigante del primer Devil May Cry está de regreso. Tiene cinco tipos de ataques diferentes. Puede usar sus garras para sacarte una buena cantidad de energía y dejarte atontado; puede usar su cola para un ataque múltiple que no hace mucho daño pero que te atonta seguro; te dispara tres bolas de fuego que podés eva-



Continúa en la próxima página.

dir fácilmente; puede, en ocasiones, golpear el suelo para que aparezcan varios pilares de fuego los cuales tenés que evitar haciendo doble salto; y te lanza una descarga de energía que tenés que evitar. Lo primero que tenés que hacer es usar tu Devil Trigger para lastimarlo lo más que puedas. Luego, cambiá tus cuchillos y seguí dándole. Podés también saltar encima de él y atacarlo (como en el primer juego), pero esta vez es un poco más piola y va a usar su cola para sacarte de encima. Tené cuidado porque también puede bloquear tus ataques (foto 12). No se trata de una batalla muy dura que digamos... excepto que estés en el modo LMD.

Misión 11

"Fluyen como nubes y buscan desesperadamente la sangre del Protector".
Guía para el Protector, capítulo 11, versículo 9.

Golpeá el ojo que hay en el centro y luego buscá un montículo con un ojo muerto en él. Golpeá a uno de los Msiras para que caiga sobre él y agarrar así el Chrono Heart

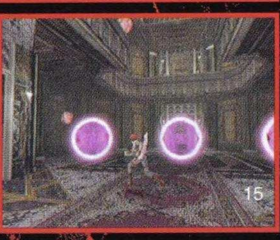


(foto 13). Ahora que lo tenés, empezá a matar enemigos lo más rápido que puedas. Lo más probable es que te tome un par de intentos si no agarraste el Chrono Heart enseguida. Los enemigos no paran de aparecer. Si no lo conseguiste de una, los enemigos van a ser progresivamente más fáciles en el modo Normal. Si te pasó en los modos Hard o LMD, la lucha va a ser igual de difícil que al principio. Cuando hayas acabado con todos los enemigos, saltá en el centro del buraco.

Misión 12

"El Protector escala los rascacielos creyendo en su propia razón de existir".
Guía para el Protector, capítulo 12, versículo 3.





Matá a los Blood Goats y salí de la sala. Matá a los Agonofinis que están en el ascensor para conseguir varias orbs y salí cuando el ascensor llegue arriba. Rompé la vasija que hay a la derecha y revisá la pared para hallar la última sala secreta del juego **(foto 14)** y el decimonoveno fragmento de orb azul. Rompé las otras vasijas y mandate por el corredor. Si necesitás ítems, compralos ahora. Si no, continuá por el corredor más chico y pasá por la puerta. Rompé toda vasija que veas a medida que vas por el pasillo y, desde la sala más chica, continuá hasta pasar por la puerta. Matá a los Jomothumsiras, agarrá el Sacrilege, usalo en la puerta y pasá por ella. Volvé a la sala pequeña, mandate por la puerta que hay ahí y preparate para esquivar las esferas **(foto 15)**. Si te tocan, vas a tener que matar a los Golems para salir del área en la que caíste y volver a empezar. Cuando por fin consigas pasar, saltá sobre la segunda cornisa para agarrar el segundo Sacrilege. Volvé y agarrá todas las orbs. Justo encima de la puerta de entrada hay una orb azul.



Saltá hacia abajo y colocá el Sacrilege en la boca de la puerta para salir por ella. Seguí las orbs para pasar por otra puerta más (el camino está medio escondido en la pared), seguí adelante y...

BOSS 10: TRISMAGIA

Trismagia tiene tres rostros distintos que van rotando, cada uno de los cuales tiene un ataque diferente: aliento helado, aliento de fuego y rayos. Luego, las tres se funden en un solo rostro que lanza un poderoso ataque de energía. Simplemente, mantenete lejos y usá

Continúa en la próxima página.

los dardos para eliminar a las caras. Usá Evadir cuando se acerquen y seguí disparando. Cuando se conviertan en una sola cara, usá el Devil Trigger y esperá a que se cargue. Luego, evadí el ataque y seguí disparando. En el modo LMD, usá Evadir constantemente para evitar los ataques múltiples y, cuando se fundan en una sola cara, usá el Devil Trigger y atacá (foto 16).

Una vez derrotadas las caras, salí y volvé a entrar del recinto por la puerta-boca, y matá a las Blood Goats y a los Demonochorus. Agarrá el tercer Sacrilege, usalo en la boca y salí. Dirigite hacia la única sala en la que no estuviste hasta ahora, activá la orb celeste, matá a las Abyss Goats y volvé al recinto en donde luchaste con Trismagia para pasar por la puerta que hay al fondo. Matá a los monstruos que haya en el ascensor y salí de él. Seguí adelante, pasá por la puerta y mirá la escena animada para terminar la misión.

Misión 13

"El camino hacia el perdón ha sido limpiado con sangre".
Guía para el Protector, capítulo 1, versículo 3.

BOSS 11: POSSESSED ARIUS

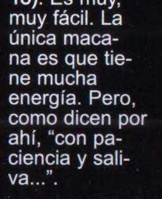
Esta nueva versión de Arius va a tratar de lanzarse contra vos: simplemente, usá Evadir. También tiene otros ataques como agarrarte y estrujarte, arrojarte impulsos eléctricos y sujetarte desde lejos con un brazo que surge del suelo. Si bien va a sonarte extraño, lo que tenés que hacer es acercarte a él. Si prestaste atención, te vas a dar cuenta de que sus ataques sirven desde lejos y que tienen como una de las prioridades evitar que te acerques... así que su punto débil es estar cerca de él. Igual, no te quedes demasiado cerca, sino lo suficiente como para que su único ataque sea lanzarse contra vos. De esta manera, vas a poder evadirlo fácilmente y atacarlo antes de que se recupere. También es recomendable que trates de ver el patrón que siguen sus impulsos eléctricos para poder prevenirlos, y usar el Devil Trigger cuando te ataque para luego caer sobre él sin ser lastimado. Es una batalla larga porque tiene mucha energía, pero no es tan complicada como parece **(foto 17)**.





BOSS 12: ARIUS ARGOSAX

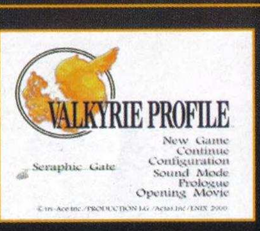
Bueh... cuando todo parecía llegar a su fin, el pesado de Arius cambia de forma otra vez para transformarse en... bueno, en esto. La cosa es que ahora tiene dos ataques. Uno con el que te golpea usando su cola y otro con el que te vomita (puaj...). Igual, lo único que tenés que hacer vos es dispararle constantemente en la boca (en los primeros niveles de dificultad, pegate a la pantalla, bien atrás, que casi no te va a hacer daño). Si mueve su cola, saltá. Si vomita, hacé doble salto **(foto 18)**. Es muy, muy fácil. La única macana es que tiene mucha energía. Pero, como dicen por ahí, "con paciencia y saliva...".



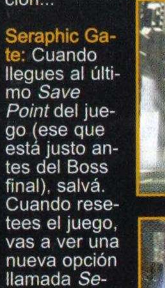
Bueno, ahora sí que se terminó. Si habías elegido como primer personaje a Lucía, es hora de que insertes el disco 1, abras la Club Play #7 y te prepares para vivir la aventura de la mano de Dante. Si no... bueno, podés probar con los modos Dante Must Die o Lucía Must Die para hacerle frente a una gesta realmente complicada. Sin más, nos vemos en la próxima estrategia. Chau.



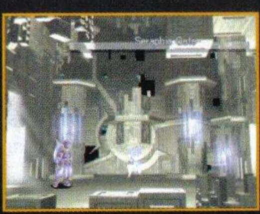
Los perfiles de la valquiria



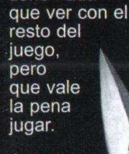
Un juego que ya es prácticamente un clásico. Si andás con ganas de revivir esos combates memorables, sacale el polvo al CD y prestá atención...



Seraphic Gate: Cuando llegues al último *Save Point* del juego (ese que está justo antes del Boss final), salvá. Cuando resetees el juego, vas a ver una nueva opción llamada *Seraphic Gate*. Se trata de un escenario Bonus que no tiene nada que ver con el resto del juego, pero que vale la pena jugar.

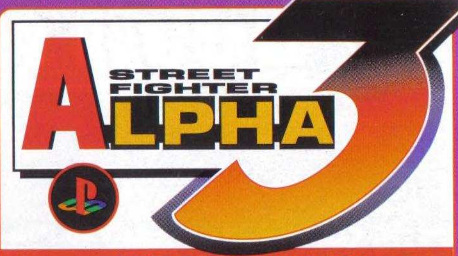






Galería de Personajes: Primero, tenés que habilitar el cien por ciento de las voces de un personaje en la Voice Collection. Luego, en esta misma opción de Voice Collection, ubicate sobre este personaje y presioná ■ para ver una imagen de él.





TRUCOS VARIOS

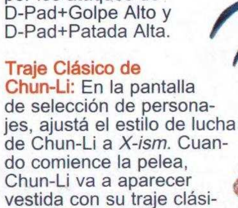
Una de las mayores sagas de lucha de todos los tiempos llegó a su punto máximo con este Alpha 3, un juego que deslumbró a los fans del género. Y, si sos uno de esos, entonces vas a adorar estos trucos...



Pelear contra Super Gouki (Akuma) en Final Battle: Accedé a *Final Battle* y seleccioná un personaje. Luego, mantené presionado **L1+L2** antes de que la pantalla de *Versus* aparezca. Si lo hiciste correctamente, la pantalla de *Versus* te va a mostrar que vas a luchar contra Super Gouki (Akuma).



Luchar como el Balrog de los Arcades: Accedé al modo *World Tour* y ganalo sin habilitar a Guile ni a Evil Ryu. Seguí jugando sólo hasta Infinite Super Meter M. Bison. Cuando los créditos terminen, entrá a cualquier modo de juego, ubicate sobre Balrog, mantené presionado **L2** y presioná cualquier otro botón. Los ataques de puños del Balrog de los fichines son los mismos que sus ataques de patadas, excepto por los ataques de D-Pad+Golpe Alto y D-Pad+Patada Alta.



Traje Clásico de Chun-Li: En la pantalla de selección de personajes, ajustá el estilo de lucha de Chun-Li a *X-ism*. Cuando comience la pelea, Chun-Li va a aparecer vestida con su traje clásico del Street Fighter 2.



DRAGON BALL Z BUDOKAI

Personajes Ocultos

La saga de Dragon Ball Z es tan extensa y rica, que pocas obras pueden darse el lujo de poseer tantos personajes en ella. Y Budokai, como buen juego de Dragon Ball que es, también posee una vasta cantidad de personajes. Si a vos no te alcanza con los guerreros que aparecen de entrada en el juego, acá te damos las pistas para que habilites a varios guerreros más (y alguna que otra habilidad especial).

Androide #16: Vas a poder habilitar al Androide #16 cuando completes el episodio *Aim For Perfect Form*.

Cell, Androide #17 y Gohan adolescente: Para habilitar a estos tres personajes, jugá la Saga Androide en cualquier nivel.

Dodoria: Derrotá a Recoome con Vegeta.

Freezer, Ginyu y Recoome: Para habilitar a estos tres personajes, jugá la Saga Namek en cualquier nivel.

Mr. Satan: Para habilitar a Mr. Satan, tenés que ganar el World Match Tournament en el nivel Adept.

Radditz, Vegeta y Nappa: Para habilitar a estos tres Saiyans, jugá la Saga Saiyan en cualquier nivel.

Saiyaman: Para poder jugar como el *alter ego* de Gohan, tenés que ganar el World Match Tournament en el nivel Advanced.

Habilidad Super Saiyan (sólo Gokuh): Tenés que jugar la Saga Namek en cualquier nivel.

Habilidad Super Saiyan (sólo Vegeta): Tenés que jugar la Saga Androide en cualquier nivel.

Habilidad Super Saiyan y Super Saiyan 2 (sólo Gohan adolescente): Jugá la Saga Androide en cualquier nivel.

Super Vegeta: Para habilitar a Super Vegeta, primero tenés que completar el episodio *Vegeta's Confidence*.

Trunks: Para habilitar al hijo de Vegeta y Bulma, primero tenés que completar el episodio *Perfect Form Cell Complete*.

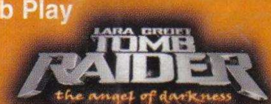
Yamcha: Podés habilitar a Yamcha completando el episodio *Aim For Perfect Form*.

Zarbon: Podés habilitar a Zarbon completando el episodio *Vegeta's Attack*.

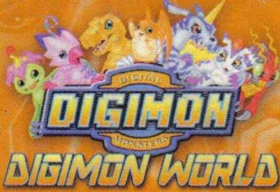
club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...



INFORME ESPECIAL



ESTRATEGIA FINAL



ESTRATEGIA DE LUCIA + SECRETS ROOMS

TENCHU
WRATH OF THE HEAVEN

TRUCAZO

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

PASSWORDS

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta
I= Informe

Staff

Año 1 | Número 8
Mayo 2003

Es una publicación de La Breka S. R. L. (MAYDAY COMICS)

Director:
Marcelo Ciccone
Coordinación Editorial:
Verónica Coronel
Redacción:
Alejandro Prieto
Trucos y Estrategias:
Adrián Carrión
Corrección:
Ximena Pascutti
Diseño Gráfico:
Enrique Zambrana
Colaboradores:
Marcelo Fernández
Gonzalo Gutierrez

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA:
Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628
En Interior:
Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950
Chile:
Distrisur S. A., Tel: 772-8563
México:
En México D. F.: Despacho E. Flores Serrato, Serapio Rendón 87 P. B.
En Interior y Locales Cerrados: Codiplyrsa S. A. de C. V. Serapio Rendón 87 P. A.

Impresión:
Quebecor World Pilar S. A. Maipú 939, Bs. As., Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313

